

Die Schicksalsklinge

Bedienungsanleitung



Attic Software und Fantasy Productions
unter Lizenz von Schmidt Spiel + Freizeit GmbH

präsentieren

Das Schwarze Auge:
Die Schicksalsklinge

© Copyright 1992 by Attic Entertainment Software
© Copyright 1992 by Fantasy Productions
© Copyright 1992 by Schmidt Spiel + Freizeit GmbH.
Alle Rechte Vorbehalten

CREDITS

Programm

Director: Hans-Jürgen Brändle

Ausführender Produzent: Guido Henkel

Storyboard: Michael Johann und Thomas Römer

Zusätzliche On-Screen-Texte: Guido Hölker, Heike Kamaris

Programm: Hans-Jürgen Brändle und Guido Henkel

Grafik: Bernd Karwath,

Markus Henrich, Peter Heutling, Klaus Hoffmeister, Carsten
Holtmann, Robert Jaquet, Sascha Jungnickel,
Orlando Petermann, Vadim Pietrzynski

Kampfszenarien: Jochen Hamma

Intro: Hartwig Nieder-Gassel

Intro-Programmierung: Ulrich Walther

Musik: Rudi Stember

(mit freundlicher Unterstützung von A.U.D.I.O.S)

Commodore Amiga-Version: Christian Weber

Atari ST-Version: WSP-Software

Handbuch

Texte: Thomas Römer, Michael Johann, Werner Fuchs

Grafik: Nicolas Bau, Jens Haupt, Ina Kramer, Josef Ochmann

Lektorat: Werner Fuchs, Ralf Hlawatsch

Satz und Layout: Thomas Römer

Cover Art: Ugurcan Yüce

Landkarte: Ina Kramer

Playtester: Ralf Hlawatsch, Andrea Mattes, Ulrich Mattes,
Michelle Melchers, Michael Monka, Hiep Tran-Trung,
Marcel Wolter

Produzenten: Werner Fuchs und Jochen Hamma

INHALTSVERZEICHNIS

Zum Geleit	5
Tagebuch des Gerbod von Harben	6
Charaktergenerierung	10
Anfänger- und Fortgeschrittenen-Spiel	10
Ein neuer Held	10
Der Charakterbildschirm	13
Heldentypen	14
Die Eigenschaften eines Helden	16
Charaktergenerierung im Fortgeschrittenen-Spiel	18
Talentsteigerungen	18
Veränderung der Attacke- und Paradowerte	18
Zaubersteigerungen	19
Los geht's	21
Verschiedene Spielmodi und Bildschirme	21
Der Hauptbildschirm	21
Dialogmodus	23
3D-Modus	24
Reisemodus und -bildschirm	25
Kampfmodus	30
Die Zustandsübersicht	31
Basisinformationen	31
Eigenschaften	32
Oberflächenfunktionen	32
Menüoptionen	34
Besondere Optionen	36
Aufteilung in mehrere Gruppen	36
Automapping	36
Pause	37
Sofortiges Spielende	37
Unterwegs in der Stadt	38
Im Tempel	39
Beim Heiler	40
Beim Händler	41
Beim Schmied	42
In der Herberge	42
In der Taverne	43
Im Hafen	44
Nachtlager	46
Unterwegs im Dungeon	48
Kampf	50
Initiative	50
Attacke und Parade	50
Treffer und Schaden	50
Der Kampfbildschirm	51
Nach dem Kampf	54

Magie	55
Die Zauberformeln	55
Antimagie	56
Beherrschung	56
Dämonologie	57
Elementare	57
Bewegung	57
Heilung	57
Hellsicht	58
Illusion	58
Kampf	58
Verständigung	59
Verwandlung	59
Veränderung	59
Stabzauber	60
Magische Schulung	60
ANHÄNGE	AB 61
Die Zustandsübersicht im Fortgeschrittenen-Spiel	62
Basisinformationen	63
Bildschirm "Eigenschaften"	63
Bildschirm "AT/PA-Werte"	65
Bildschirm "Talente"	65
Bildschirme "Zauber I" und "Zauber II"	65
Menüoptionen	66
Aventurische Waffen	67
Schuß- und Wurfaffen	68
Aventurische Rüstungen	69
Kreaturen	70
Menschenähnliche	70
Tiere und Monster	71
Heilkräuter und Gifte	76
Krankheiten	78
Die Zauberformeln	79
Die Talente	81
Kampf	81
Körper	81
Gesellschaft	82
Natur	83
Wissen	83
Handwerk	84
Intuition	84
Charakterentwicklung und Stufenanstieg	85
Stufenanstieg im Fortgeschrittenen-Spiel	86
Talentsteigerungen	86
Zaubersteigerungen	87
Göttliche Intervention	88
Glossar	90
Rollenspielbegriffe	90
Die Welt des Schwarzen Auges	92

ZUM GELEIT

LIEBE FANTASY-FREUNDE,

acht Jahre ist es jetzt her, seit **Das Schwarze Auge** auf der Nürnberger Spielwarenmesse einem größeren Publikum vorgestellt wurde. Damals war die Spielerschaft noch konservativer bestückt, Rollenspiele waren eine Novität und nur einem erlauchten Kreis von Eingeweihten bekannt. Um so erstaunlicher die Tatsache, daß sich mit der Schmidt Spiel&Freizeit GmbH ein führender Spielehersteller der unbekannten Größe Rollenspiel annahm und mit Fernsehwerbung direkt in die Vollen ging: Das Schwarze Auge schlug ein wie eine Bombe und machte das Rollenspiel hierzulande populär und salonfähig. In der Folgezeit gab es wohl kaum eine Schulklasse, in der nicht wenigstens zwei Rollenspieler die Vorzüge ihrer aventurischen Helden diskutierten.

Die weitere Erfolgsstory des Schwarzen Auges ist schnell erzählt:

Lizenz Ausgaben wurden in Holland, Frankreich und Italien publiziert, und in Deutschland kamen bis dato 15 Spieleboxen und gut 60 Abenteuer und Ergänzungsbände in Buchform heraus. Gesamtauflage in Deutschland: weit über 2 Millionen Exemplare!

Die Entwicklung des Rollenspiels lief erstaunlicherweise parallel zu der des Personalcomputers. Der Schneeball der späten siebziger Jahre wuchs in beiden Bereichen zur Lawine der Achtziger. Die Idee des Rollenspielabenteuers wurde daher schon in den Kindertagen des Home/Personalcomputers von Programmierern übernommen und im Laufe der Zeit immer überzeugender umgesetzt. Gegen Ende der achtziger Jahre war dann der Trend der, die umfang-

reichen und komplizierten Welten bestehender (Buch)-Rollenspiele auf Computer umzusetzen, was die Fans dieser Spielsysteme hellauf begeisterte und den Softwarehäusern neue Marketingmöglichkeiten erschloß.

Diese vornehmlich in den USA stattfindende Entwicklung ließ uns von Fantasy Productions nicht ruhen. So etwas mußte auch in Deutschland möglich sein. Hier gab es mit dem Schwarzen Auge ein erfolgreiches Fantasy-Rollenspiel. Mehr noch - wir hatten es selbst geschrieben. Vom Entschluß, Das Schwarze Auge zu computerisieren, bis zur tatsächlichen Durchführung war es nur ein kleiner Schritt. Mit der Attic Entertainment GmbH, unter deren Mitarbeitern selbst aktive DSA-Spieler sind, wurde ein idealer Partner gefunden.

Bei der Ausarbeitung von "Die Schicksalsklinge" bemühten sich Attic und Fantasy Productions nicht nur um eine möglichst genaue Umsetzung des Regelwerkes, wir sind auch absolut up to date, was Regelerneuerungen bezüglich des Vorbilds angeht. Kleinere Kompromisse mußten allerdings eingegangen werden, um die Spielbarkeit des Computerprodukts zu gewährleisten.

Wie aus dem Untertitel zu entnehmen ist, soll "Die Schicksalsklinge" nicht das einzige DSA-Computerspiel bleiben. An der Fortsetzung wird bereits gearbeitet, und weitere DSA-Titel und auch andere Rollenspiele sollen folgen. Lassen Sie sich überraschen...

Düsseldorf, im Mai 1992

Werner Fuchs

TAGEBUCH DES GERBOD VON HARBEN

THORWAL, 23. TRAVIA IM JAHRE 15
SEINER ALLERGÖTTLICHSTEN MAGNIFIZIENZ,
KAISER HAL I. VON GARETH.

Ich bin gestern am späten Abend mit der *Sturmschwalbe* aus Havena hier angekommen - offensichtlich das letzte Schiff, das Thorwal vor Einbruch des Winters angefahren hat. Der Hafen war rammelvoll mit Schiffen aus aller Herren Länder, vor allem aber mit den Drachenschiffen (oder Ottas, wie sie hier wohl sagen) aus Thorwal, Prem und Olport.

Die Herbergen waren bis auf den letzten Strohsack belegt, so daß ich Unterkunft im Traviatempel suchen mußte. Nun, ein Haus unserer Herrin Rondra wäre mir lieber gewesen, aber ich will nichts auf die Gastfreundschaft der Geweihten hier kommen lassen. Auch hier war kaum ein Platz zu finden, also habe ich mein Gepäck (will heißen, mein treues Schwert, einige Beinkleider und das Schreibzeug) in einer Ecke deponiert und mich in meine Decken gehüllt.

In dieser Ecke hatten sich einige wunderliche Gestalten versammelt, denen der Sinn offensichtlich nicht nach den dauernden Gebeten stand: Delo, ein junger Magus aus Andergast, wohl auch frisch von der Akademie, Swanja, eine Seefahrerin aus Prem, die mit Leichtigkeit eine Axt in einer Hand hielt, für die selbst mein Fechtlehrer Alik beide Hände benötigt hätte, Gurbosch Sohn des Gradobar vom Kleinen Volk, der seinen Platz nur dann und wann verließ, um sich von den Traviageweihten einen Humpen Bier zu organisieren und ansonsten eine Weise der Bergleute vor sich hin summte, Rhenaya, offensichtlich ebenfalls eine Zauberkundige, die sich hier nicht so recht wohlfühlen schien, und - ich wagte meinen Augen kaum zu trauen - eine Elfe von fast überirdischer Schönheit, Erinnila mit Namen, die das Gebrummel des Zwergen mit einer amüsiert hochgezogenen Au-

genbraue kommentierte.

Wir haben uns nur kurz unterhalten, aber es scheint, daß alle hier genauso fremd sind wie ich, und so haben wir uns entschlossen, heute ein wenig die Stadt zu erkunden.

THORWAL, 24. TRAVIA

Schon in den frühen Morgenstunden herrschte auf dem Platz vor dem Traviatempel reger Betrieb, denn dies ist der Ort, wo der tägliche Markt stattfindet. Hier hat praktisch jede Art Händler mindestens einen Stand aufgeschlagen. Dafür - so heißt es - ist die Qualität der angebotenen Waren von Tag zu Tag sehr schwankend. Aber immerhin gibt es hier in Thorwal auch im Winter jeden Tag Markt. In den weiter in der Wildnis liegenden Orten kann es schon einmal passieren, daß man mehrere Wochen warten muß, bis ein fahrender Händler ins Dorf kommt.

Erinnila hat eine wunderbare Laute gefunden, und wir haben alle noch ein paar Silbertaler dazugelegt - und dann konnten wir einen Zwerg beim Feilschen beobachten... Ich glaube, der Händler wußte nachher nicht mehr, wo ihm der Kopf stand, und Gurbosch hat bestimmt ein Drittel weniger gezahlt als der Krämer verlangt hat.

Danach haben wir uns noch in der Stadt umgesehen. Ausrüster, Waffenhändler und Kräuterhändler hat es ja mehr als genug, und auch Heiler und Schmiede gibt es an jeder Ecke; auch eine Menge Tempel haben wir zu Gesicht bekommen, leider keinen unserer Herrin, so daß ich in die Halle des Swafnir gegangen bin, um für die glückliche Überfahrt zu danken.

THORWAL, 25. TRAVIA

Heute ist uns ein arges Mißgeschick passiert: Rhenaya debattierte gerade mit einem Kräuterhändler über die Qualität seines Wirselkrauts, als plötzlich ein Fuhr-

werk in irrem Tempo um die Ecke bog und sie fast über den Haufen gefahren hätte. Sie konnte sich nur mit einem gewagten Sprung in die Auslage eines Töpfers retten und hat dabei natürlich einige Schrammen abbekommen - war aber weniger lädiert als die Pötte.

Wir sind natürlich sofort zu einem Heiler gegangen, ein gewisser Noro Mystico in der "Fremdenstadt" (dem Westteil Thorwals, wo nur wenige Einheimische leben), der zwar etwas dubios wirkte, aber sein Handwerk offensichtlich versteht: Zumindest geht es Rhenaya schon deutlich besser. Wir hatten uns für einige Tage in einer Herberge einquartiert. Das "Hetmann Oremo" in der Nähe des Perainetempels schien uns eine gute Wahl zu sein, obwohl es nicht das billigste Haus ist. Dafür ist es sauber und bietet bequeme Betten.

THORWAL, 27.TRAVIA

Ich glaube, wir müssen schon wieder einen Heiler oder den Perainetempel aufsuchen, zumindest fühlt sich mein Kopf so an, als hätte man ihn mit einem Kriegshammer bearbeitet. Diese Thorwaler saufen ja wie die Ochsen, nur daß es kein Wasser, sondern "Feuer" ist, ein Premier Schnaps, wie mir Swanja stolz erklärte. (Sie hat den Brannt weggesteckt, ohne mit der Wimper zu zucken, und ich glaube, sie hat uns auch noch heimgeschleift.) Aber lustig war's in den "Vier Winden" allemal. Da trifft sich viel seefahrendes Volk, und die Maate und Matrosen geben hier eine Geschichte nach der anderen zum Besten. Die mit dem Geisterschiff, das hier noch irgendwo rum-schippern soll, hat mich wirklich fasziniert...

THORWAL, 28.TRAVIA

Irgendwie läßt mir das mit dem Geisterschiff keine Ruhe. Ich habe mir die Geschichte heute abend noch einmal angehört (und dieses Mal etwas weniger "Feuer" getrunken), und mir kam es vor, als sei dies nicht das übliche Seemannsgarn, das man

in jedem Hafen für einen Rum und drei Heller feilbietet. Ach, und außerdem treibt es mich, die Stadt vor dem Winter noch einmal zu verlassen; vielleicht findet sich ja noch ein Schiff im Hafen.

THORWAL, 29.TRAVIA

Glück gehabt. Es fährt tatsächlich noch ein Kutter nach Varnheim. Wir müssen zwar einen Tag warten, aber dann geht's los. Gurbosch war zwar alles andere als begeistert, als er von meinem Plan hörte, ließ sich dann aber doch überreden, weil das Geisterschiff vielleicht eine Menge Schätze birgt. Der Hafenmeister meint, es würde wohl auch noch ein weiteres Schiff in drei Tagen fahren, aber ich will raus aus der Stadt.

AUF DER "GOLDWOG", 2.BORON

Die Fahrt nach Varnheim ist bisher eher ereignislos verlaufen. Die Seeleute wußten zwar auch von dem Geisterschiff zu erzählen, zu sehen bekommen haben wir es jedoch nicht. Sie sagen, daß es weiter westlich über das Meer der Sieben Winde fährt. Nun ja, vielleicht bekommen wir es morgen noch zu Gesicht.

VARNHEIM, 3.BORON

Alles in allem war die Fahrt eine ziemliche Enttäuschung. Wir haben das Schiff natürlich auch gestern nicht gesehen, dafür war die See sehr rau, und Gurbosch und Delo haben den ganzen Tag die Fische gefüttert. Jetzt hängen wir hier in Varnheim, und es sieht so aus, als würde demnächst kein Schiff nach Thorwal zurückfahren. Interessante Händler oder Kneipen gibt es hier auch nicht, also werden wir uns morgen wohl auf den Rückweg nach Thorwal machen.

AUF DER KÜSTENSTRASSE, 5.BORON

Heute morgen haben wir uns noch Vorräte für die Reise gekauft und dann dieses langweilige Nest so schnell wie möglich

hinter uns gelassen. Der Händler hat uns gewarnt, wir sollten auf die Orks aufpassen, die in letzter Zeit immer frecher würden und sogar ihre Plünderer bis an die Küste schickten. Nun, bis Mittag haben wir noch keine Schwarzpelze oder sonstiges Kropfzeug gesehen. Der Marsch ist zwar etwas anstrengend (vor allem für unseren kurzbeinigen Freund und den Akademikus), aber das Wetter hält sich, und wir sind guter Hoffnung, übermorgen Thorwal zu erreichen.

AUF DER KÜSTENSTRASSE, 6.BORON

Gerade haben wir unseren ersten Kampf siegreich hinter uns gebracht. Da dachten einige Goblins, sie könnten durch schiere Übermacht (sie waren zwei mehr als wir) einen Wegzoll aus uns herauspressen. Ha! Nichts dergleichen. Schon im ersten Augenblick war Ihre Übermacht dahin, als Delo und Erinnila fast gleichzeitig einen Blitz schleuderten. Dann sprachen die Schwerer. Swanja und Gurbosch hatten Ihrer Gegner binnen zweier Schläge zu Boden gezwungen, und auch meinem Angreifer gelang es nicht, einen Schlag zu landen, statt dessen hieb ich ihn mit meinem Schwert voll in die Seite, worauf er wie vom Blitz getroffen zusammenbrach. Rhenayas Knüppel war bei ihrer ersten Parade zerbrochen, aber als der Goblin sah, daß sich Erinnila und Delo ihm zuwandten, suchten er und seine restlichen Kumpane das Heil in der Flucht.

Wir haben ihre rostigen Säbel aufgesammelt und die Leichen vom Weg geräumt. Von uns war keiner ernsthaft verwundet, nur Swanja hatte einen Kratzer abbekommen. Wir haben die Wunde sofort ausgewaschen und verbunden - man weiß ja nie, was einem sonst so zustoßen kann. Jetzt werden wir gleich weitermarschieren. Ich glaube nicht, daß uns weitere Wegelagerer belästigen werden, zumal wir auch nicht mehr weit von Thorwal entfernt sind.

THORWAL, 7.BORON

Da wären wir wieder. Nach dem anstrengenden Marsch ist es doch ganz gut, mal wieder in einem richtigen Bett zu liegen. Heute Abend haben wir uns noch ganz nett einen "auf die Lampe gegossen". Wir waren im "Verlorenen Heller" und haben noch eine ganze Menge über die Stadt erfahren, mehr zumindest als man einem griesgrämigen Krämer oder Herbergsvater aus der Nase ziehen könnte.

Gleich wollen wir mal sehen, was die Schmiede hier so draufhaben. Swanjas Axt ist durch den Kampf mit den Goblins doch ziemlich schartig geworden und auch der Stiel ist abgebrochen. Für einen Thorwaler Schmied sollte es eigentlich ein Leichtes sein, das wieder hinzukriegen.

THORWAL, 8.BORON

Daß sie hier in Thorwal auch eine Kriegerakademie haben, wußte ich ja schon. Aber es heißt, daß einer des Kleinen Volkes sie leitet. Wahrscheinlich lernen sie hier dann nur das Axtschwingen. Gurbosch ist jedenfalls ganz besessen von der Idee, einen entfernten Verwandten (das sind wohl alle Zwerge) zu besuchen und ihm aus der Pat-sche zu helfen.

Ach ja, das hatte ich noch gar nicht erwähnt. Wir haben nämlich heute morgen von unserem Wirt erfahren, daß sie dort oben im "Alten Ugdalf" (wie die Feste wohl heißt), in letzter Zeit Probleme mit Dieben hätten, die aus den unteren, vermauerten Etagen heraufkämen. Nun, wir werden sehen.

THORWAL, 9.TRAVIA

Wir waren heute bei Meister Drabosch. Die Torwachen vor der Kriegerakademie sind ziemlich verschlafen, und man kommt eigentlich am Besten ohne das Lösungswort weiter. Sie scheinen wirklich ernste Probleme zu haben. Nicht nur, daß Ihnen in letzter Zeit ständig Ausrüstung gestohlen

wird, zudem ist einer Ihrer Zöglinge vor wenigen Tagen spurlos verschwunden. Und es scheint als hätten Sie nicht genügend Kämpfer zur Verfügung (von Zauberern ganz abgesehen), um diesem Übel Herr zu werden. Gurbosch, Delo und Swanja waren sofort Feuer und Flamme, was ich von Erinila und Rhenaya nicht behaupten kann. Ihnen scheint die Aussicht, mehrere Tage in finsternen Kellern herumzukrauchen, nicht sonderlich zu behagen.

THORWAL, 10.BORON

So, jetzt haben wir uns auch für eine Verlieserkundung ordentlich ausgestattet. Wir waren beim Ausrüster Stoorrebrandt-Grassberger und bei Grollo Gumbladsson, dem zwergischen Waffenhändler, beides die besten (und teuersten) Adressen in der Stadt. Dafür haben wir aber auch alles, was das Herz begehrt. Vor allem natürlich für jeden von uns beste Waffen und Seile, Fackeln, Zunder, ja sogar Wurfhaken, Brecheisen und Schaufel und auch Nahrung und Wasser für mehrere Tage.

Wir müssen noch einmal richtig ausschlafen, damit wir morgen auch richtig

einsatzfähig sind. Delo hat vorletzte Nacht noch irgendein magisches Ritual mit seinem Stab gemacht und benötigt die Ruhe am dringendsten, aber wir anderen genießen auch noch die weichen Betten - wer weiß, wann wir das nächste Mal so bequem schlafen können...

THORWAL, 11.BORON

Mal sehen, ob ich hier unten in den finsternen Gewölben überhaupt zum Schreiben komme. Ich bete zu den Göttern, daß wir hier lebend herauskommen, und zu Rondra, daß wir es siegreich tun, damit unsere Namen in den langen Winternächten in den Liedern der Skalden widerklingen, und daß man uns (ich rede mittlerweile schon ständig von "uns", weil wir doch eine eingeschworene Truppe sind, oder "eine Schicht", wie Gurbosch es so blumig ausdrückt) mit etwas wirklich ehrenvollem betraut - wie einer Mission in die Weiten des Orklands...

Aber jetzt auf, nicht verzagt, es gilt, der Finsternis mutig ins Angesicht zu sehen. Für Rondra! Für den Hetmann! Für Meister Dramosch!

CHARAKTERGENERIERUNG

Wenn Sie nicht die vorgegebene Abenteuergruppe verwenden wollen, dann müssen Sie sich mit dem beiliegenden Generierungsprogramm eine eigene Gruppe zusammenstellen. Wie Sie dieses Programm starten, entnehmen Sie bitte der beiliegenden Technischen Referenz für Ihr Computersystem.

Sollten Sie hier Begriffe finden, die Ihnen unbekannt sind, so können Sie ein großen Teil davon in den Anhängen erklärt finden.

ANFÄNGER- UND FORTGESCHRITTENEN-SPIEL

Sobald Sie das Programm gestartet haben, können Sie zwischen

ANFÄNGER-MODUS und FORTGESCHRITTENEN-MODUS

wählen. Die beiden Modi unterscheiden sich durch die unterschiedliche Handhabung der Talente und Zauberfertigkeiten: Im Fortgeschrittenen-Spiel können Sie zu Beginn und später beim Stufenanstieg die Steigerungen per Hand durchführen - eine langwierige, aber interessante Prozedur, zumal, wenn Sie Das Schwarze Auge in der Originalversion (also ohne Computer) kennen. Im Anfänger-Spiel wird Ihnen diese Arbeit von Ihrem Rechner abgenommen, aber keine Angst, die Talent- und Zauberfertigkeiten-Werte sind alle vorhanden, so daß Sie im Verlauf des Spiels (jeweils beim Neustart des Programms) problemlos von einem in den anderen Modus wechseln können.

EIN NEUER HELD

Sobald Sie sich entschieden haben, welchen Modus Sie spielen wollen, öffnet sich vor Ihnen der **Hauptbildschirm** der Generierung. Die Auswahlbox, die Sie vor sich sehen, können Sie mit der **rechten**

Maustaste oder der **PgUp (Bild^)-Taste** öffnen und schließen.

Dies gilt übrigens für das gesamte Spiel: Die rechte Maustaste oder die PgUp-Taste öffnen die entsprechenden Auswahl- oder Dialogboxen. PgDown oder ein weiterer Klick auf die Rechte Maustaste schließen die Dialogboxen wieder.

In der Auswahlbox finden Sie folgende Einträge:

NAME
GESCHLECHT
WERTE ÄNDERN
NEUER HELD
NEUE WERTE
TYPUS WÄHLEN
TYPUS FREI WÄHLEN
HELD SPEICHERN
PROGRAMMENDE

Die Auswahl der einzelnen Einträge können Sie über die Cursortasten und die Eingabe-Taste oder mit Hilfe der Maus (linke Maustaste) treffen.

Auch dies gilt für das gesamte Spiel: Einzelne Einträge in Dialog- oder Auswahlboxen können über die linke Maustaste oder mittels der Cursor- und der Eingabetasten angewählt werden.

Wenn Sie die Option **Name** anwählen, können sie einen Namen für Ihren Held oder Ihre Heldin eingeben. Es ist ebenfalls möglich, durch einen Klick auf den Namen diesen wieder zu ändern.

Das **Geschlecht** Ihres Helden oder Ihrer Heldin können Sie mit dieser Auswahl verändern. Das Feld rechts neben dem Portrait zeigt das Geschlecht des Charakters an. Durch einen Klick auf dieses Feld verändern Sie ebenfalls das Geschlecht Ihres Helden.

Werte Ändern: Hierzu müssen Sie zu-

erst über *Neue Werte* oder *Typus frei wählen* Eigenschaftswerte für ihren Charakter erschaffen haben. Dann können Sie gute und schlechte Eigenschaften gegeneinander austauschen: Um den Wert einer guten Eigenschaft um einen Punkt anzuheben, müssen Sie eine schlechte Eigenschaft um zwei Punkte oder zwei schlechte Eigenschaften um je einen Punkt steigern. Gleichfalls gilt, daß das Herabsetzen eines guten Eigenschaftswertes um einen Punkt auch das Senken einer schlechten Eigenschaft um zwei Punkte oder zweier schlechten Eigenschaften um je einen Punkt ermöglicht. Außerdem müssen die guten Eigenschaften zu Beginn einen Wert zwischen 8 und 13 annehmen, die schlechten einen zwischen 2 und 8.

Neuer Held: Diese Option setzt alle bisher generierten Werte wieder zurück, damit Sie einen neuen Helden erschaffen können. Sollten Sie mit den bisher gene-

rierten Werten zufrieden sein, dann müssen Sie den Helden erst abspeichern, bevor Sie die Option *Neuer Held* wählen, um ein Charakter zu erschaffen.

Neue Werte: Wenn Sie diese Option anwählen, wird eine Würfelprozedur simuliert, um die Werte für die guten und die schlechten Eigenschaften zu generieren. Die Werte für die guten Eigenschaften können hierbei zwischen 8 und 13 variieren, die Werte für die schlechten Eigenschaften zwischen 2 und 7. Bei jedem "Würfelwurf" werden Sie gefragt, für welche Eigenschaft Sie den entsprechenden Wert verwenden wollen. Auf diese Art haben Sie die Möglichkeit, schon von vornherein zu bestimmen, welchem Heldentyp Ihr Charakter angehören soll.

Typus Wählen: Diese Option können Sie jederzeit anklicken, während Sie Werte ändern. Hier erfahren Sie, welche Heldentypen mit den momentan gültigen Werten

NAME: YALLIDA

GRÖSSE: 178 CM

GEWICHT: 2320 UNZEN

SCHUTZGOTT: BORON

VERMÖGEN: 10 05 0H

MU	9	AG	4
KL	12	HA	4
CH	9	KA	4
FP	10	GG	4
GE	13	IA	7
IN	12	NG	7
KK	9	IZ	5

LE: 30 AB: 25 AUDBAUER: 39

MAGIERRESISTENZ: 3

FIRNELFE

möglich sind. Die Grundbedingungen für die Eigenschaften des jeweiligen Helden-typs finden Sie auf Seite 14.

Typus Frei Wählen: Mit dieser Option können Sie frei bestimmen, von welchem Heldentyp Ihr Charakter sein soll. Aber Vorsicht! Bei einem solcherart generierten Held werden die als Grundbedingung festgelegten Eigenschaften auf dem entsprechenden Mindestwert festgelegt, alle anderen guten Eigenschaften können jedoch maximal einen Wert von 12 annehmen, alle schlechten einen Mindestwert von 3. Einen Held nach Wunsch erschaffen Sie sich besser mittels *Neue Werte*, *Werte Ändern* und *Typus Wählen*. Die Grundbedingungen für die Eigenschaften des jeweiligen Helden-typs finden Sie auf Seite 14.

Held Speichern: Wenn Sie mit Ihrem Helden zufrieden sind, können Sie ihn jetzt abspeichern. Sollte in Ihrem Heldenprofil noch ein Eintrag fehlen oder bereits ein Held unter gleichem Namen abgespeichert sein, erhalten Sie eine entsprechende Meldung.

Mit der Option **Programmende** ver-

lassen Sie das Generierungsprogramm und kehren zum Betriebssystem zurück.

Sobald Sie einen Typus gewählt haben, bestimmt das Programm für Sie Größe und Gewicht Ihres Helden, Startvermögen und Schutzgottheit.

Falls Sie einen Magier erschaffen haben, werden Sie außerdem gefragt, welche magische Schulung Ihr Held bevorzugt hat. Dies hat Auswirkungen auf die zu Spielbeginn verfügbaren Zauber (näheres hierzu finden Sie im Kapitel **Magie**). Im Fortgeschrittenen-Modus müssen Sie sich weiterhin entscheiden, ob Sie *Zauberfertigkeiten-Steigerungen* in *Talentsteigerungen* umwandeln wollen oder umgekehrt und ob sie einige der Zauberfertigkeitensteigerungen aufgeben wollen, um dafür eine höhere Astralenergie zu erhalten. Hiermit können Sie bei einem magisch begabten Helden Schwerpunkte setzen: Hat er sich mehr mit Zauberei oder eher mit weltlichen Dingen beschäftigt? Benötigt der Magier für seine Sprüche viel Astralenergie? Informationen dazu finden Sie in den Abschnitten *Talentsteigerungen/Zauberfertigkeitensteigerungen*.



DER CHARAKTERBILDSCHIRM

Sie befinden sich nun auf dem Charakterbildschirm. In der rechten oberen Ecke können Sie das Portrait Ihres Helden erkennen, darunter die Eigenschaften sowie Lebens- und Astralenergie und die Magieresistenz. Wenn Sie mit den Werten ihres Charakters zufrieden sind, können Sie jetzt noch Name, Geschlecht und Portrait des Helden verändern, ohne daß sich an den Eigenschaften etwas tut. Sie können aber auch zum Generierungsbildschirm zurückkehren, um weitere Änderungen an den Werten vorzunehmen.

Auf dem Charakterbildschirm können Sie einige Veränderungen durchführen, ohne daß sie die Dialogbox öffnen müssen: Sie können **Namen** und **Geschlecht** Ihres Helden durch Anklicken der entsprechenden Felder ändern, ebenso das **Portrait** durch Wahl der entsprechenden Pfeile. (Für die verschiedenen Heldentypen stehen je nach Geschlecht verschieden viele Portraits zu Verfügung.)

Die **Schutzgottheit** legt gleichzeitig fest, in welchem Monat der Held geboren ist und bewirkt unter Umständen noch Verände-

rungen an den Eigenschafts- und Talentwerten.

Vom **Vermögen** können Sie nach Beginn des Abenteuers noch Ausrüstung kaufen. Die aventurischen Währungseinheiten sind der goldene Dukaten (D), der Silbertaler (S) und der kupferne Heller (H). Weitere Begriffe auf dem Charakterbildschirm sind die **Lebensenergie** (LE), die **Astralenergie** (AE), die **Ausdauer** und die **Magieresistenz** (MR). Lebens- und Astralenergie sind von Heldentyp zu Heldentyp verschieden, während sich die Ausdauer aus LE und KK und die MR aus MU, KL und AG berechnen läßt. (Näheres zu diesen Begriffen finden Sie übrigens im **Anhang**.)

Für Spieler im **Anfänger-Modus** ist die Generierung eines Helden hiermit beendet. Speichern Sie Ihren Charakter ab und generieren Sie Ihre Abenteurergruppe zuende. Sie können maximal sechs Charaktere in der Gruppe haben, aber natürlich nach Belieben mehr Helden erschaffen.

Im Fortgeschrittenen-Modus können Sie nun mittels des Pfeils in der rechten unteren Ecke auf die Talent- und Zauberkraft-Bildschirme umschalten. (s. Seite 18f)



HELDENTYPEN

KRIEGER

Krieger sind Meister in allen bewaffneten Kampftechniken und für das Überleben einer Gruppe in diesen finsternen Zeiten oftmals notwendig. Sie haben das verbriefte Recht, auch schwerste Rüstungen zu tragen und Zweihänder zu führen. *Die Grundbedingungen für einen Krieger sind MU 13, KK 12, JZ höchstens 4.*

STREUNER

Ob Taschendieb oder Schwindler, ein Streuner ist in den Städten und unter Leuten zu Hause, denen er seine Talente beweisen kann. In der Wildnis dagegen ist ein Streuner verloren. *Grundbedingungen für einen Streuner sind MU 12, FF 13, GE 13.*

GAUKLER

Die Männer und Frauen des fahrenden Volkes gelten als Überlebenskünstler auf allen Gebieten. *Die Grundbedingungen für einen Gaukler sind MU 12, FF 12, GE 12, AG mindestens 7.*



THORWALER

Lebenslust und Freude am Wettkampf (mit anderen oder mit den Naturgewalten) sind die Merkmale der hünenhaften Thorwaler, die als Krieger wie als Seefahrer gleichermaßen geachtet wie gefürchtet sind. *Die Grundbedingungen für einen Thorwaler sind MU 12, KK 13, AG mindestens 7.*

JÄGER

Diese zurückgezogen lebenden Einzelgänger sind profunde Kenner der Wildnis und ihrer Gefahren und erfahren im Umgang mit Fernwaffen aller Art. *Die Grundbedingungen für einen Jäger sind GE 12, IN 12, RA mindestens 7.*

ZWERG

Das Kleine Volk versteht sich ausgezeichnet auf die Schmiedekunst und die Einschätzung von Wertgegenständen. Zudem sind sie gefürchtete Axtkämpfer. *Die Grundbedingungen für einen Zwerg sind FF 12, KK 13, GG 7, RA höchstens 5.*



MAGIER

Die Adepten der magischen Künste verstehen sich selbst als Wissenschaftler, deren größte Freude die Entdeckung neuer Formeln oder arkaner Mysterien ist. Ihre Zauberkünste gestatten ihnen aber auch das Überleben in feindlicher Umgebung, selbst wenn ihre weltlichen Fertigkeiten dies nicht sofort suggerieren. *Die Grundbedingungen für einen Magier sind KL 13, CH 12, AG höchstens 4.*

HEXE

Im Gegensatz zu den Magiern ist die Quelle der Hexenkünste nicht das Bücherwissen von Jahrhunderten, sondern die intuitive Kenntnis der menschlichen und tierischen Natur. *Die Grundbedingungen für eine Hexe sind CH 13, IN 12, HA höchstens 4.*

DRUDE

Sowohl die Kenntnis finsterner Beherrschungszauber als auch die Liebe zur Natur sind typische Eigenschaften der verschlossenen Druiden. Ihr Glaube verbietet Ihnen

die Benutzung metallener Waffen und Rüstungen. *Grundbedingungen für einen Druiden sind MU 13, KL 12, TA höchstens 4.*

AUELF

Dieses Elfenvolk pflegt den engsten Kontakt mit den Menschen. Ihre Zauberkünste gehören auch für viele Magier zur Grundausbildung. *Die Grundbedingungen für einen Auelf sind KL 13, GE 12, GG höchstens 4.*

WALDELF:

Waldelfen leben zurückgezogen in den dichten Wäldern Nordaventuriens. Sie gelten als Meister des Kurzbogens und vieler Überlebenskünste in der Wildnis. *Die Grundbedingungen für einen Waldelf sind GE 13, IN 13, GG höchstens 4.*

FIRNELF:

Nur wenige dieses Volkes sind bisher in südliche Breiten vorgedrungen. Sie verfügen über annähernd unbekannte Zauberkünste und gelten allgemein als sehr ausdauernd. *Die Grundbedingungen für einen Firnel sind GE 13, IN 12, GG höchstens 4.*



DIE EIGENSCHAFTEN EINES HELDEN

Mut (MU):

Ein hoher Mut-Wert bedeutet, daß ein Charakter sowohl hohe Entschlußfreudigkeit als auch hohe Willensstärke besitzt. Dies mag ihm sowohl im Kampf als auch beim Widerstand gegen Zauberei von Nutzen sein.

KLUGHEIT (KL):

Diese Eigenschaft ist ein Maß für das theoretische oder "Bücherwissen", das der Held besitzt, für sein Erinnerungsvermögen und die Fähigkeit zu abstraktem Denken und vorausschauender Planung und ist damit die Grundlage fast aller Zauberei.

CHARISMA (CH):

Ein Held mit hohem Charisma hat es leichter, sein Gegenüber zu beeinflussen oder zumindestens friedlich zu stimmen, auch werden seine Ratschlüsse leichter von seinen Mithelden akzeptiert.

FINGERFERTIGKEIT (FF):

Diese Eigenschaft bestimmt, wie gut ein Held mit seinen Händen kleine Gegenstände manipulieren kann. Bestes Beispiel hier-

für sind das Entschärfen von Fallen oder das Öffnen von Schlössern, aber auch die richtige Fingerstellung bei bestimmten Zaubersprüchen.

GEWANDTHEIT (GE):

Die Fähigkeit, sich geschickt und elegant zu bewegen, plötzlich auftretenden Hindernissen auszuweichen oder einen Hieb zu unterlaufen. Hohe Gewandtheit ist für den Einsatz körperlicher Talente ein klares Muß.

INTUITION (IN):

Während Klugheit das erlernte Wissen umfaßt, ist eine hohe Intuition eher ein Maß für angeborene geistige Beweglichkeit und die Fähigkeit, "aus dem Bauch heraus" die richtigen Entscheidungen zu treffen.

KÖRPERKRAFT (KK):

Nicht nur die schiere Muskelkraft, sondern auch das Wissen, sie richtig einzusetzen. Unabdingbar für das Bewegen schwerer Gegenstände oder den Gebrauch schwerer Waffen. Von der Körperkraft hängt auch die maximale Traglast eines Helden ab.



ABERGLAUBE (AG):

Das Wissen um die magische und gar nicht zufällige Zusammentreffen zwischen Zeichen und Ereignissen - schwarze Katzen, rote Haare und dergleichen. Ein hoher Aberglaube führt oft dazu, daß ein Charakter sich leicht verzaubern läßt.

HÖHENANGST (HA):

Angst vor großen Höhen, Schwindelgefühl. Große Höhenangst ist hinderlich beim Überqueren von Hängebrücken oder am Rande eines Abgrunds.

RAUMANGST (RA):

Die Angst vor dem Eingeschlossensein in engen Räumen und niedrigen Gängen, die jeden Helden einmal überfallen kann.

GOLDGIER (GG):

Das Streben nach Gold und Edelsteinen oder anderen wertvollen Gegenständen. Ein Charakter, der von seiner Goldgier überwältigt wird, vergißt oft alles andere um sich herum.

**TOTENANGST (TA):**

Die Angst vor Gebeinfeldern und vor allem vor allen untoten Wesenheiten - Mumien, Zombies und Skeletten. Ein Held mit hoher Totenangst weigert sich gelegentlich, diese Wesen zu bekämpfen und sucht statt dessen sein Heil in der Flucht.

NEUGIER (NG):

Eine gesunde Neugier ist jedem Helden angeraten, aber zuviel des Guten kann dieselben negativen Effekte nach sich ziehen wie hohe Goldgier. Vor allem Magier werden beim Anblick alter Schriftrollen und magischer Artefakte von überwältigender Neugier gepackt.

JÄHZORN (JZ):

Ein Held mit einem hohen Jähzornwert ist leicht reizbar und greift schnell zum Schwert, wenn er seine Ehre gekränkt sieht.



CHARAKTERGENERIERUNG IM FORTGESCHRITTENEN-SPIEL

Wie bereits erwähnt, können Sie im Fortgeschrittenen-Modus mittels des Pfeilfeldes in der rechten unteren Ecke vom Charakterbildschirm auf die Talentbildschirme umschalten.

Auf den Talent- und später auch auf den Zauberfertigkeitsschirmen sehen Sie eine Reihe von Begriffen und Zahlen. Die Begriffe stehen für die einzelnen Fertigkeiten und Talente, die Zahlen repräsentieren die entsprechende Kenntnis in diesem Talent. Dieser sogenannte Talentwert/Zauberfertigkeits-Wert kann von -20 bis +18 variieren und gibt die Kenntnis des Helden in der entsprechenden Fertigkeit an. Je höher der Wert, desto größer ist die Chance, daß eine entsprechende Zauber- oder Talentprobe gelingt.

TALENTSTEIGERUNGEN

Sie haben pro Stufe eine bestimmte Anzahl von Versuchen (üblicherweise 20) zur Verfügung, um die Talent- und Zauberfertigkeitsswerte Ihres Helden zu verbessern. Am unteren Rand des Schirms sehen Sie, wie viele Versuche Ihnen noch verbleiben.

Um ein Talent zu steigern, öffnen Sie auf der entsprechenden Seite wie gewohnt die Auswahlbox, klicken die Talentgruppe an und erhalten dann eine Übersicht über die Talente aus dieser Gruppe. Wenn Sie jetzt ein Talent auswählen, ermittelt das Programm in einer Zufallsprozedur, ob der entsprechende Talentwert gesteigert werden konnte. Außerdem wird die Zahl Ihrer verbliebenen Versuche um 1 vermindert, egal, ob die Steigerung erfolgreich war oder nicht. Sie können jetzt nach Wunsch die Talente Ihres Helden steigern, die für einen erfolgreichen Abschluß des Abenteurers bzw. die stilechte Charakterisierung

des Helden nötig sind. Mittels der Pfeilfelder in den Ecken können Sie zwischen den einzelnen Talentgruppen hin- und herblättern. Bei der Talentsteigerung sind folgende Besonderheiten noch zu beachten:

➤ Zauberkundige Helden haben weniger Steigerungsversuche zur Verfügung als "gewöhnliche" Helden. Sie können jedoch einen Teil ihrer Zauberfertigungs-Steigerungen opfern, um mehr Talentsteigerungsversuche zu erhalten (und umgekehrt).

➤ Die verschiedenen Talente können unterschiedlich gut gesteigert werden: Kampftechnik-Talente und Intuitive Begabungen um maximal 1 Punkt pro Stufe, Wissensfertigkeiten um 3 Punkte pro Stufe, alle anderen Talente um 2 Punkte pro Stufe.

➤ Sie haben maximal drei Versuche zur Verfügung, um einen Talentwert einen Punkt zu steigern.

➤ Sollte es Ihnen nicht gelingen, ein Talent mit drei Versuchen um einen Punkt anzuheben, müssen Sie damit bis zur nächsten Stufe warten.

➤ Die höchste Fertigkeit in einem Talent beträgt 18.

Näheres zu den einzelnen Talenten finden Sie auf **Seite 81ff.**

VERÄNDERUNG

DER ATTACKE- UND PARADEWERTE

Der nächste Bildschirm nach der Talentübersicht zeigt die Attacke- und Paradewerte des Helden sowie den AT- und PA-Basiswert. Diese berechnen sich aus den Eigenschaften MU, GE und KK (Attacke) und IN, GE und KK (Parade). Dieser Basiswert wird nun durch die entsprechenden Talentwerte modifiziert.

Sie können sich entscheiden, ob Sie mehr Wert auf die Angriffs- oder die Verteidigungs-

gungsfertigkeiten Ihres Helden legen wollen. Mittels der Auswahlbox können Sie die Werte von AT und PA im Rahmen ihres Talentwertes (letzte Spalte: TB) verschieben.

Ein Beispiel: Wenn Sie einen Talentwert von 7 in einer bestimmten Waffenkategorie haben, können Sie 4 Punkte auf den AT- und 3 Punkte auf den PA-Basiswert aufschlagen, genauso gut aber auch 3:4 oder 6:1 verteilen!

Dies gilt jedoch nur, wenn Ihr Held in der entsprechenden Kampffertigkeit einen positiven Talentwert besitzt.

Die Werte in Schuß- und Wurfaffen werden ebenfalls mittels eines Basiswertes (der sich aus KL, GE und KK zusammensetzt) und den entsprechenden Talentwerten berechnet. Hierbei sind keine Verschiebungen möglich.

ZAUBERSTEIGERUNGEN

Um diesen Abschnitt müssen Sie sich nur kümmern, wenn Sie einen magiegebenden Helden besitzen. Andere Helden verfügen nicht über Zauberfertigkeitwerte. Bei einem Magiekundigen können Sie mittels der Pfeilfelder in den Ecken auf die Übersicht über die verschiedenen Zauberfertigkeiten (insgesamt 7 Bildschirmseiten) umschalten. Die Steigerung der Zauberfertigkeitwerte verläuft wie die Steigerung der Talentwerte: Wählen sie mittels der Dialogbox aus, aus welchem speziellen Gebiet der Zauberspruch sein soll, den Sie zu steigern wünschen und klicken dann den entsprechenden Spruch an. Auch hier haben Sie einige Einschränkungen zu beachten:

➤ Sie haben, je nach Heldentyp, unterschiedlich viel Steigerungsversuche zur Verfügung. Sie können allerdings auch Talentsteigerungsversuche aufgeben, um

mehr ZF-Steigerungen zu erhalten. Diese Umtauschregelung gilt nicht für Elfen.

➤ Zusätzlich können Magier einen Teil ihrer ZF-Steigerungen aufgeben, um dafür mehr Astralpunkte zu erhalten.

➤ Je nach Heldentyp können die verschiedenen Zauber unterschiedlich gut gesteigert werden. Zauber des eigenen Heldentyps können um 2 Punkte pro Stufe, alle anderen um 1 Punkt pro Stufe gesteigert werden. Magier können zudem alle Sprüche ihres Spezialgebiets, in dem sie ihre magische Schulung absolviert haben, um 2 Punkte pro Stufe steigern und verfügen über einige sogenannte Haussprüche, die sie sogar um 3 Punkte pro Stufe steigern dürfen.

➤ Sie haben maximal 3 Versuche zur Verfügung, um eine Zauberfertigkeit um einen Punkt zu steigern.

➤ Ein Spruch mit einem ZF-Wert kleiner als -5 kann nicht angewendet werden.

➤ Die höchste Fertigkeit in einem Zauberspruch beträgt 18.

➤ Wie bei den Talenten muß es auch hier mit drei Versuchen gelingen, den ZF-Wert um einen Punkt anzuheben, sonst sind Steigerungen dieses Zaubers erst wieder auf der nächsten Stufe erlaubt.

Näheres zu den einzelnen Zaubern finden Sie im Kapitel **Magie auf Seite 55ff.**

Wenn Sie alle diese Steigerungen hinter sich gebracht haben, können Sie jetzt den Helden abspeichern und sich an den nächsten Charakter Ihrer Abenteurergruppe begeben. Wenn Sie sechs Helden erstellt haben, sind Sie bereit, sich ins Abenteuer zu stürzen. Sie können aber auch gerne mehr Helden generieren. Alle Helden stehen Ihnen im Travia-Tempel in Thorwal zur Verfügung - aber das ist ja bereits Teil der Suche nach der Schicksalsklinge...

LOS GEHT'S!

Wenn Sie Ihre Charaktere fertig generiert haben, wird es Zeit, sich ins Abenteuer zu stürzen. Starten Sie das Hauptprogramm...

Als erstes können Sie eine mittlerweile bekannte Frage lesen:

ANFÄNGER-
oder
FORTGESCHRITTENEN-
Spiel?

Nochmals zur Erinnerung: Im Fortgeschrittenen-Spiel müssen Sie sich um die Steigerung der Talent- und Zauberkraftswerte Ihrer Helden selbst kümmern, im Anfänger-Spiel übernimmt der Computer diese Arbeit für Sie. Auf den folgenden Seiten finden Sie zuerst jeweils einen Abschnitt, der die Bedienung im Anfänger-Modus schildert, und danach, wenn nötig, eine Beschreibung, was sich beim Spiel im Fortgeschrittenen-Modus ändert.

Egal, wie Sie sich entschieden haben, die nächste Frage lautet:

WELCHEN SPIELSTAND LADEN?

Wenn Sie noch kein Spiel begonnen und einen Spielstand abgespeichert haben, bleibt Ihnen nur wenig Auswahlmöglichkeiten:

START
oder
KEINEN

Wenn Sie **Start** wählen, befindet sich Ihre Gruppe aus vorgenerierten Helden im Traviatempel zu Thorwal, und Sie können sofort mit dem Spiel beginnen.

Wenn Sie **keinen** wählen, dann sehen Sie auf dem Bildschirm vor sich (eine Erläuterung der verschiedenen *Bildschirm-modi* finden Sie auf **Seiten 21ff.**) ebenfalls den Travia-Tempel zu Thorwal, jedoch ist die Portraitleiste noch leer, Sie haben also noch keinen Helden in Ihrer Gruppe. Um die Reihen zu füllen, müssen Sie Helden in die Gruppe aufnehmen.

Dies geschieht über das entsprechende Icon oder indem Sie mittels der rechten Maustaste oder der PgUp-Taste die Auswahlbox öffnen und die Option Held aufnehmen anklicken. Sie erhalten dann eine Auswahl all jener Helden, die Sie generiert haben. Klicken Sie die Heldenamen nacheinander an, so füllt sich die Portraitleiste langsam mit Leben...

Wenn Sie sechs Helden beisammen haben, können Sie entweder den Tempel verlassen (mittels des entsprechenden Icons oder über die Auswahlbox) oder diesen Anfangsspielstart abspeichern (Icon oder Auswahlbox). Sie können entweder den Spielstand **Start** überschreiben oder - z.B. auf der Position **Spiel 2** - einen neuen Spielstart sichern, den Sie nach Belieben benennen können - **Start 2** wäre nicht die schlechteste Wahl.

Nachdem dies geschehen ist, kann es losgehen - soeben hat Ihre Gruppe abenteuerlichen Boden betreten. Viel Erfolg auf Ihrer Suche nach **Der Schicksalsklinge**.

VERSCHIEDENE SPIELMODI UND BILDSCHIRME

In diesem Abschnitt wird das grundsätzliche Spielsystem anhand der verschiedenen Spielmodi genauer erläutert. Hinzu kommen Hinweise über die allgemeine Bedienung des Programms.

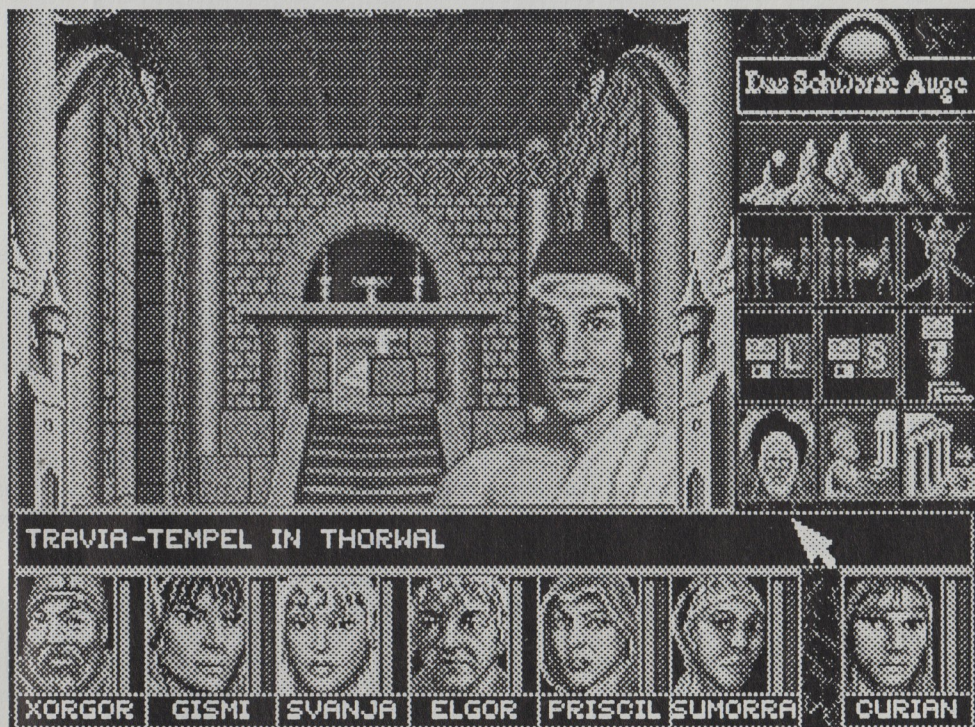
DER HAUPTBILDSCHIRM

Die meiste Zeit über befinden Sie sich auf dem **Hauptbildschirm**, der in mehrere Bereiche aufgeteilt ist:

In der oberen linken Ecke ist das **Bildfenster**, in dem optisch dargestellt wird, wo sich Ihre Gruppe befindet. Solange sich die Gruppe an einem speziellen Ort aufhält, erscheint ein Bild, das den jeweiligen Ort repräsentiert. Wenn Sie das Spiel gerade neu gestartet haben, sehen Sie das Innere eines Tempels, geradeaus einen Altar

mit dem Symbol der Travia und im Vordergrund einen Geweihten. Während Sie sich durch die Stadt oder ein Verlies bewegen, erscheint eine 3D-Grafik, die ständig aktualisiert wird, so daß Sie die Bewegung durch die Stadt bzw. das Verlies aus Sicht der Helden verfolgen können.

Gleich rechts neben dem Bildfenster befindet sich die **Iconleiste**. Die Icons stellen alle Optionen dar, die Ihnen derzeit zur Verfügung stehen. Sollten Ihnen die kleinen Bildchen zu Anfang noch nichts sagen, dann können Sie durch Rechtsklick mit der Maus das dazugehörige Menü aufrufen und mit Linksklick einen Eintrag auswählen. Was Sie jeweils durch das Auswählen einer der Möglichkeiten bewirken ist in den Abschnitten *Besondere Optionen* und *Menüs* dokumentiert. So lange Sie sich im Dia-



logmodus befinden (siehe unten), sind die Menüs gesperrt und können nicht ausgewählt werden. Wenn Sie das Spiel neu gestartet haben, werden Ihnen neun Optionen angeboten, auf Rechtsklick mit der Maus erscheint das Tempelmenü.

Die Iconleiste ist somit nur eine grafische Repräsentation der Dialogboxen. Welche Art der Bedienerführung Sie verwenden, ist allein eine Frage des persönlichen Geschmacks.

Über den Icons finden Sie zum einen das Logo des Schwarzen Auges, zum anderen das Tagesfenster, ein kleines Bildchen, das Ihnen die Tageszeit vermittelt (Tagsüber ist der Hintergrund hell- nachts dunkelblau, am Stand der von links nach rechts wandernden Sonne/ des Mondes können Sie die Tageszeit erkennen). Diesem Bildchen werden Sie auch noch auf dem Reisebildschirm begegnen. Klicken Sie das Schwarze Auge mit der linken Maustaste an, dann erscheint eine Infobox mit den *Credits*, wählen Sie das Bildchen darunter an, dann erscheint - ebenfalls in einer Infobox - das aventurische Datum. Beide Boxen verschwinden jeweils nach erneutem Mausklick.

Unterhalb des Bildfensters und der Iconleiste ist die **Statuszeile**, der Sie die jeweils aktuellen Informationen entnehmen können. Normalerweise finden Sie in der Statuszeile den derzeitigen Aufenthaltsort der Gruppe, bisweilen werden dort aber auch Informationen eingeblendet, die Sie über laufende Geschehnisse informieren. Nach dem Neustart steht in der Statuszeile "Travia-Tempel in Thorwal", und genau dort befindet sich die Gruppe.

Im Bildschirmbereich unterhalb der Statuszeile sehen Sie die **Portraitleiste**. Jeder Held wird durch ein Portrait und einen Namen dargestellt, so wie Sie es bei der Charaktergenerierung festgelegt haben. Sollte der Name des Charakters aus mehreren Worten bestehen, so wird nur das erste Wort als Name angezeigt, ist der Name zu lang, so werden die ersten sieben Buchsta-

ben als Kürzel gewählt. Neben dem Portrait jedes Helden finden Sie einen oder zwei farbige Balken, die den allgemeinen Status darstellen: Der grüne Balken zeigt an, über wieviel *Lebensenergie* der Held verfügt, der rote Balken, wieviel *Astralenergie* er noch hat. Die beiden Balken stellen jeweils die verbliebene Energie relativ zum maximal möglichen Wert (Grund-LE bzw. Grund-AE) dar.

Die Portraitleiste bietet Platz für sechs Heldenportraits - das ist die maximale Größe Ihrer Gruppe. Darüber hinaus gibt es ganz rechts einen weiteren Platz, von den übrigen sechs Portraits etwas abgesetzt, der für einen Nichtspielercharakter (NSC) reserviert ist. Sollte sich im Verlauf des Abenteuers ein NSC dazu entschließen, die Gruppe zu begleiten, so erscheint sein Portrait an dieser Stelle.

Wenn Sie sich einen Held ansehen (also auf die **Zustandsübersicht** wechseln) wollen, klicken Sie das Portrait mit einem Doppelklick an, oder wählen Sie mit der Tastatur **Ctrl-E**. Damit haben Sie die Möglichkeit, sich einen genaueren Überblick über die Werte des Helden zu verschaffen.

Wenn Sie die Gruppe umstellen möchten, so bewegen Sie die Maus auf eines der Portraits und klicken es kurz mit der linken Maustaste an, der Mauszeiger nimmt das Portrait auf, und Sie können es jetzt auf einen anderen Platz bewegen. (Per Tastatur erreichen Sie diese Option mit **Ctrl-O**). Durch erneuten Mausklick tauschen die beiden Charaktere die Plätze in der Portraitleiste. Sie benötigen diese Option vielleicht öfter, als Sie zunächst annehmen mögen, denn hierdurch bestimmen Sie eine gewisse Rang- oder Marschordnung innerhalb der Gruppe.

Insbesondere der Platz ganz links ist von Bedeutung, denn dieser Charakter ist der Anführer der Gruppe und führt im Zweifelsfall alle Aktionen aus, für die kein spezieller Held ausgewählt werden kann.

Die Wahl des Anführers kann in vielen Situationen spielentscheidend sein: Bei Überlandreisen empfiehlt sich ein wildniskundiger Held wie Jäger, Waldelf oder Druide, in der Stadt sollte ein Streuner mit gutem Gassenwissen und hohem Feilsch-Talent die Gruppe führen und in Verliesen empfiehlt sich ein Zwerg in der ersten Reihe.

In manchen Fällen müssen Sie für eine Aktion einen bestimmten Helden auswählen. Wenn Sie beispielsweise beim Händler etwas veräußern wollen, so werden Sie gefragt, welcher Held etwas verkaufen will. Nachdem Sie einen Helden über die Auswahlbox bestimmt haben, erscheint sein Portrait blau umrandet. In diesem Status können Sie durch einfachen Linksklick mit der Maus auf ein anderes Portrait zwischen den Helden wechseln. Der neu ausgewählte Held erscheint jetzt statt des ursprünglichen bestimmten blau umrandet.

Im Dialogmodus sind die Funktionen der Portraitleiste gesperrt und können nicht angewählt werden.

DIALOGMODUS

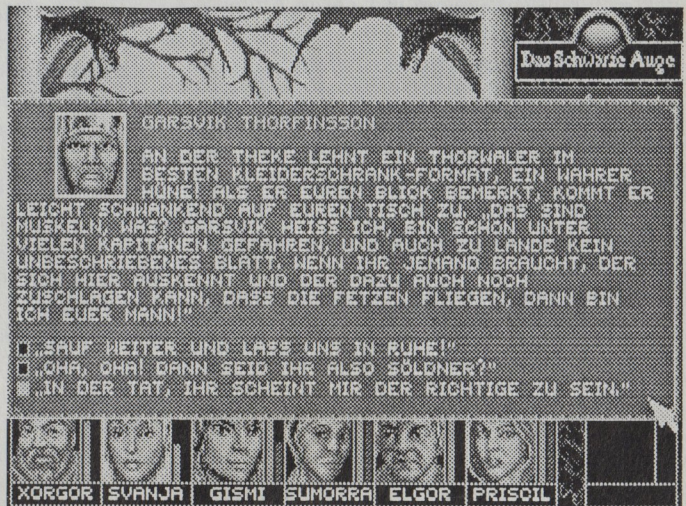
Eine Reihe von Spielsequenzen findet im **Dialogmodus** statt. Nachdem Sie einen entsprechenden Menüeintrag gewählt haben, erscheint dann eine Box, die über den aktuellen Bildschirm gelegt wird. In der Box werden Sie jeweils über das Spielgeschehen informiert und können dann den Verlauf des Abenteuers durch Auswahl einer der angebotenen Möglichkeiten bestimmen.

Die einfachste Form des Dialogmodus ist eine Infobox. In diesem Fall wird Ihnen nur kurz berichtet,

was Sie durch das Auswählen einer Option bewirkt haben. Nachdem Sie die Box weggeklickt haben, ist der Dialog bereits beendet und Sie setzen das Spiel in einem anderen Modus fort, in der Regel kehrt das Programm in den vorherigen Modus zurück - das muß aber nicht zwangsläufig so sein (Beispielsweise, wenn ein Kampf provoziert wurde). Häufig durchläuft der Dialogmodus auch eine Reihe von Auswahl- und Infoboxen, bevor wieder auf einen anderen Spielmodus umgeschaltet wird.

Die wichtigste Bedeutung kommt dem Dialogmodus aber in echten Gesprächen zu. Hier werden Ihnen jeweils Fragen und Antworten des Gesprächspartners angezeigt, worauf Sie aus den angebotenen Erwidern eine passende für Ihre Helden auswählen. Viele für den weiteren Verlauf des Abenteuers wichtige Sequenzen werden im Dialogmodus durchgespielt, so daß es entscheidend auf diese Gespräche und die richtigen Erwidern ankommt.

Während sich das Spiel im Dialogmodus befindet, sind alle anderen Funktionen gesperrt. Das heißt im Klartext: Auch wenn beispielsweise der Hauptbildschirm im Hintergrund noch zu sehen ist, so können Sie weder das Menü aufrufen bzw. Icons anklicken noch in die Portraitleiste, um dort





irgendwelche Optionen auszuwählen. Das Gleiche gilt sinngemäß für alle anderen Spielbildschirme. Erst wenn Sie den Dialog beendet haben, also keine weitere Dialogbox mehr erscheint, können Sie wie gewohnt alle Optionen des jeweiligen Bildschirms aufrufen.

Im **Reisemodus** (siehe unten) wird eine besondere Form des Dialogmodus verwendet: Wenn die Helden auf etwas Interessantes oder Ungewöhnliches stoßen, werden Sie vom Programm des öfteren aufgefordert, eine Entscheidung für die Gruppe zu treffen, zum Beispiel, ob Sie die Umgegend erkunden oder eine Rast einlegen wollen.

3D-Modus

Im **3D-Modus** können Sie Ihre Helden frei durch eine 3D-Graphik bewegen, während das Bildfenster ständig aktualisiert wird, und Sie das Geschehen aus der Sicht der Helden - sozusagen mit deren Augen - betrachten. Die Gruppe bewegen Sie, indem Sie die Cursortasten bedienen oder mittels linkem Mausclick im entsprechenden Teil des Bildfensters - der Mauszeiger nimmt dort die Form eines Pfeiles an, der anzeigt, in welche Richtung Ihre Gruppe sich beim nächsten Schritt bewegt.

Cursor hoch: Die Gruppe bewegt sich vorwärts.

Cursor rechts: Die Gruppe dreht sich nach rechts.

Cursor links: Die Gruppe dreht sich nach links.

Cursor runter: Die Gruppe geht rückwärts.

Sollten Sie die Orientierung verloren haben - zum Beispiel, weil Sie eine Abfolge

von Bewegungen zu schnell eingegeben haben, oder sich schlicht und ergreifend verippt haben, so sollten Sie das Automapping aufrufen (untere Iconreihe Mitte), näheres dazu siehe im Abschnitt "Besondere Optionen" unter "Automapping". Um Ihnen die Orientierung im 3D-Modus zu erleichtern, ragt ein kleines *Schwarzes Auge* in das Bildfenster, dem Sie die aktuelle Blickrichtung entnehmen können. Beim Automapping ist Norden stets oben, Westen links, usw. - ganz so, wie Sie es von den meisten Landkarten gewohnt sind.

Das Spiel wechselt immer dann in den 3D-Modus, wenn die Helden sich in einer Stadt oder einem Verlies (Dungeon) befinden, genauer gesagt, wenn Sie sich durch die Straßen bzw. Räume und Gänge bewegen. Das Programm verläßt den 3D-Modus, sobald die Helden ein Haus betreten oder auf einen der Reisepunkte gelangen (also die Stadt verlassen) bzw. einen Dungeon außerhalb von Städten verlassen. Sowohl in der Stadt als auch im Dungeon wird der 3D-Modus manchmal durch den Dialogmodus, eventuell auch durch den Kampfmodus, unterbrochen. Wenn Sie sich den 3D-Modus gleich nach dem Spielstart einmal ansehen wollen, so müssen Sie nur den Tempel verlassen (unteres Icon ganz rechts bzw. letzter Menüeintrag), und schon stehen Sie auf den Straßen Thorwals.

Stadt: Sie können sich über die Wiesenflächen (grün) bewegen, jedoch keine Wasserflächen (blau) betreten. Wenn Sie ein Haus betreten wollen, so müssen Sie zunächst den Eingang suchen. Stehen Sie direkt vor dem Eingang, dann müssen Sie einfach darauf zugehen (also vorwärts). War die Tür geöffnet oder besitzt das Haus nur einen offenen Durchgang, dann befindet sich die Gruppe sofort im Gebäude. Bewegen Sie die Helden dagegen auf eine geschlossene Tür zu, so wird mit einer Box abgefragt, ob Sie klopfen oder die Tür einfach öffnen wollen. Sie können also nicht versehentlich ein Gebäude betreten, des-

sen Tür geschlossen ist. Verlassen Sie ein Haus, dann befinden Sie sich wieder direkt vor dem Eingang, kehren diesem jedoch den Rücken zu. Sie können das leicht nachprüfen, indem Sie sich zweimal nach rechts oder links drehen. Nun haben Sie wieder den Eingang im Blickfeld. Mit dem Betreten eines Gebäudes wechselt das Programm automatisch vom 3D-Modus in ein spezielles Menü, ebenso kehren Sie automatisch wieder in den 3D-Modus zurück, sobald Sie das Haus verlassen.

Dann und wann betreten Sie auch Häuser, in denen kein spezielles Menü angeboten, sondern direkt der Dialogmodus aktiviert wird.

Betreten Sie einen der *Reisepunkte*, dann wechselt das Programm in den Reisemodus. Die Reisepunkte sind durch Wegweiser gekennzeichnet. Eine Besonderheit stellen hierbei die Häfen dar: Dort wechseln Sie erst dann in den Reisemodus, wenn Sie sich an Bord eines Schiffes begeben. Sie können also den Hafen wie ein Gebäude ganz normal verlassen und befinden sich wieder in der Stadt.

Dungeon: Wenn Sie im Dungeon auf eine geschlossene Tür stoßen und sich darauf zubewegen, dann öffnen Sie die Tür mittels des entsprechenden Icons und können den dahinterliegenden Raum betreten, es sei denn, die Tür ist verschlossen (Näheres siehe *Im Verlies*). Im Dungeon verläßt das Programm dann und wann den 3D-Modus, wenn Sie auf etwas Besonderes stoßen. Üblicherweise erscheint eine Szene im Bildfenster, und gleichzeitig wird der Dialogmodus aktiviert. Nach Verlassen eines Dungeons finden Sie sich in jenem Modus wieder, von dem aus Sie in den Dungeon gestartet sind.

REISEMODUS UND -BILDSCHIRM

Eine Besonderheit des Spiels stellt der Reisemodus dar: Alle Orte des Geschehens sind durch Reisestrecken miteinander verbunden. Das heißt, sobald Sie eine Stadt oder einen anderen Ort verlassen, schaltet das Programm automatisch in einen anderen Modus um. Sie bewegen sich jetzt nicht mehr Feld für Feld, wie im 3D-Modus, sondern überbrücken größere Strecken einfach, indem Sie einmal das Reiseziel auswählen.

Überlandreisen: Verlassen Sie eine Stadt über einen der Reisepunkte, dann erscheint der Reisebildschirm, und Sie sehen nun eine Karte der Region Thorwal. Der Ort, in dem Sie sich befinden, fällt sofort durch einen blauen, pulsierenden Kreis ins Auge. Sie können wie gewohnt mit Maus oder Tastatur eine Dialogbox aufrufen, die Ihnen anzeigt, welche Ziele sie vom entsprechenden Reisepunkt aus erreichen können. In der Regel wird Ihnen nur ein Ziel angeboten, denn jeder Ortsausgang besitzt einen eigenen Reisepunkt. Ganz selten kommt es auch vor, daß von einem Reisepunkt aus mehr als ein Reiseziel erreicht werden kann. Fahren Sie jetzt mit der Maus auf eines der angebotenen Ziele, so erscheint



ein pulsierender roter Kreis, der das Reiseziel auf der Karte markiert. Wollen Sie dorthin, so müssen Sie einfach die linke Maustaste klicken, und schon beginnt die Reise...

Sollte das gewünschte Ziel nicht angeboten werden, dann müssen Sie den Menüeintrag *Zurück* anklicken und sich in der Stadt nach dem geeigneten Reisepunkt für die gewünschte Strecke umsehen. Damit die Orientierung bei der Auswahl des richtigen Reisepunktes nicht schwerfällt, liegen die Reisepunkte innerhalb der Städte geographisch an der richtigen Stelle. Der Reisepunkt, der zu einer Straße nach Norden gehört, befindet sich demzufolge auch irgendwo am nördlichen Stadtrand, usf..

Jede Straße, die auf der Karte zu erkennen ist, können Sie auch mit Ihrer Gruppe bereisen; darüber hinaus gibt es aber ein paar Strecken über Trampelpfade oder durch

Stadt oder ein Meeresgebiet.

Wenn Sie sich durch den bestätigenden Mausklick für ein Reiseziel entschieden haben, kann die Reise beginnen: Auf dem Reisebildschirm können Sie nun anhand einer ständig weiter voranschreitenden farbigen Markierung verfolgen, wie die Gruppe vorwärts kommt und wo sie sich gerade befindet. Während der Reise erscheint außerdem das kleine Tagesfenster, das Sie bereits vom Hauptbildschirm kennen. Während die Gruppe sich auf der Karte fortbewegt, schreitet auch die Zeit fort, und Sie können das mit Hilfe des Tagesfensters auf dem Reisebildschirm verfolgen.

Solange nichts Besonderes passiert, reist die Gruppe nun automatisch weiter, bis sie ihr Ziel erreicht hat. Dort wird wieder in einen anderen Modus (normalerweise den 3D-Modus) umgeschaltet. Das Programm unterbricht die Reise sofort, wenn irgend



die Wildnis, die Sie auf der Karte nicht ohne weiteres erkennen werden. Es ist also durchaus sinnvoll, sich die Reisepunkte in einer Stadt genauer anzusehen, damit Sie herausbekommen, welche "versteckten" Strecken es gibt. Ebenso kann es vorkommen, daß Sie von einer Stadt aus ein gewünschtes Reiseziel nicht erreichen können, weil es dorthin nicht einmal ein Trampelpfad gibt und das Durchqueren der Wildnis keinen Sinn macht - entweder, weil das Ziel über einen kleinen Umweg auch auf Straßen zu erreichen ist, eventuell aber auch deswegen, weil dorthin kein bekannter Weg durch die Wildnis existiert.

Sie können sich im übrigen auch durch einen Mausklick auf eine beliebige Region der Karte über die geographischen Gegebenheiten in der angeklickten Region informieren, seien es nun ein Gebirgszug, eine

etwas interessantes passiert oder zu sehen ist, auf jeden Fall aber abends, wenn die Gruppe rasten muß.

Wenn die Helden etwas entdeckt haben, beispielsweise einen interessant erscheinenden Seitenpfad, der Gruppe jemand entgegen kommt oder etwas geschieht, was die Pläne der Gruppe eventuell durchkreuzen könnte, dann informiert Sie das Programm über die Besonderheit bzw. die Geschehnisse und fordert Sie auf, eine Entscheidung für die Gruppe zu fällen, zum Beispiel, ob Sie anhalten und die Umgegend untersuchen wollen oder nicht. Dies geschieht normalerweise im Dialogmodus, und unter Umständen spielen Sie nun eine längere Passage in diesem Modus durch. Bisweilen wird für besondere Ereignisse zwischenzeitlich auf den Hauptbildschirm umgeschaltet. Erreichen die Helden auf diese Weise einen



besonderen Abenteuerschauplatz (z.B. einen Dungeon), dann wechselt das Programm auf den entsprechenden Modus, und nach Verlassen des Schauplatzes wird, eventuell nach einer überleitenden Dialogsequenz, wieder auf den Reisemodus zurückgeschaltet. Es kann übrigens auch vorkommen, daß die Helden überfallen werden, so daß direkt auf den Kampfbildschirm umgeschaltet wird.

Wenn die Reise unterbrochen wurde, wird Ihnen des öfteren die Möglichkeit zur Umkehr angeboten. Es kann ja durchaus vorkommen, daß die Ereignisse Sie zu einer Änderung Ihrer Pläne bewegen und Sie lieber wieder zum Ausgangsort zurückkehren wollen.

Das Programm sorgt selbst dafür, daß die Helden nicht an versteckten wichtigen Stellen einfach vorbeilaufen, denn es verwaltet alle den Helden bekannte Informationen und führt notwendige Talentproben im Hintergrund durch, während die Gruppe reist. Wenn die Helden also beispiels-

weise einen Hinweis auf eine Bärenhöhle in der Nähe der Straße zwischen Ort A und Ort B erhalten haben, dann werden sie sich auf der Strecke auch danach in besonderem Maße umsehen. Sollte die Gruppe auf dieser Strecke dennoch nicht auf die erwartete Bärenhöhle stoßen, dann kann das entweder daran liegen, daß man ihnen sprichwörtlich einen Bären aufgebunden hat, oder aber daran, daß die Helden bei der Suche nicht erfolgreich waren (das heißt: entsprechende Proben auf die Talente "Fahrtensuchen" und "Orientierung" sind nicht gelungen). Ebenso können die Helden vollkommen unerwartet auf eine Bärenhöhle stoßen, weil sie durch besonders gut gelungene Talentproben auch ohne vorherige Hinweise Spuren entdeckt haben. Die entsprechenden Talentproben führt das Programm wie gesagt im Hintergrund durch - Sie merken also nichts davon, und sollten Spuren vorhanden sein, die Proben aber mißlingen, dann erhalten Sie natürlich auch keine Meldung.

Abends, wenn die Gruppe zu erschöpft ist und das Tagespensum absolviert hat, erhalten Sie eine kurze Meldung, und nachdem Sie diese weggeklickt haben, wird die Reise automatisch unterbrochen und in das Menü *Nachtlager* umgeschaltet. Die Möglichkeiten, die Ihnen dieses Menü bietet, werden im entsprechenden Kapitel detailliert beschrieben. Am nächsten Morgen nimmt die Gruppe dann die Reise - ebenfalls automatisch - wieder auf.

Ab und zu erhalten Sie Meldungen der Art "ein geeigneter Platz, um eine Rast einzulegen". Sie können bei Erreichen eines solchen Ortes entscheiden, daß dort das Lager für diese Nacht aufgeschlagen werden soll. Haben Sie sich einmal dazu entschlossen, dann kann die Gruppe an diesem Tag auch nicht mehr weiterreisen und wird demzufolge eine kürzere Strecke zurücklegen, als es möglich wäre. Dennoch kann es sinnvoll sein, eine angebotene Möglichkeit zur Rast wahrzunehmen, denn an den besonders ausgewiesenen Plätzen ist die nächtliche Regeneration besser, die Helden erhalten also mehr Lebens- bzw. Astralpunkte zurück, wenn sie dort das Lager aufschlagen. Außerdem bleibt mehr Zeit, um Nahrung oder Kräuter zu suchen. Beachten Sie unbedingt das Tagesfenster, wenn Ihnen ein Platz zum Rasten angeboten wird, denn wenn Sie schon am frühen Morgen das Lager aufschlagen, hat die Gruppe praktisch einen ganzen Reisetag verschenkt.

Während der Reise können Sie mit der rechten Maustaste oder der PgUp-Taste Ihre Gruppe zu einem **Gewaltmarsch** antreiben, z.B., um einen Ort noch vor dem Einbruch der Nacht zu erreichen. Beachten Sie bitte, daß ein Gewaltmarsch nicht immer erfolgreich ist. Das heißt, daß das Ziel des Gewaltmarsches durchaus einmal nicht erreicht wird und die Gruppe völlig erschöpft zwei Meilen vor einer Stadt lagern muß. Fallen Sie die Entscheidung darüber, ob wirklich ein Gewaltmarsch durchgeführt werden soll oder nicht, mit Bedacht, denn

diese besondere Anstrengung kann nicht an zwei aufeinanderfolgenden Tagen versucht werden und zehrt an den Kräften der Gruppe (geringere Regeneration während der Nacht, eventuell geringfügiger Verlust von Lebensenergie).

Ein paar Worte noch zur Reisegeschwindigkeit: Im günstigsten Fall kann eine Gruppe etwas mehr als 30 Meilen am Tag zurücklegen (mit Gewaltmarsch bis zu 20% mehr). Je nach Jahreszeit, je schlechter das Wetter und je schlechter die Strecke, desto weniger Tagesleistung werden die Helden zustande bringen. Insbesondere auf den Wildnisstrecken, also jenen Landverbindungen, die auf der beigelegten Karte der Region Thorwal überhaupt nicht eingezeichnet sind, ist das Vorankommen erheblich erschwert, so daß 15 Meilen Tagesleistung eine realistische Einschätzung darstellen. Auf Trampelpfaden kommen Sie ein wenig besser vorwärts. Beachten Sie bitte alle Hinweise, die Sie zu einer Reisetrecke bekommen. Zwar sind alle eingezeichneten Wege auf der Karte wichtig, doch sagt das noch nichts über den Zustand der Strecken aus - es sind auch Trampelpfade darunter.

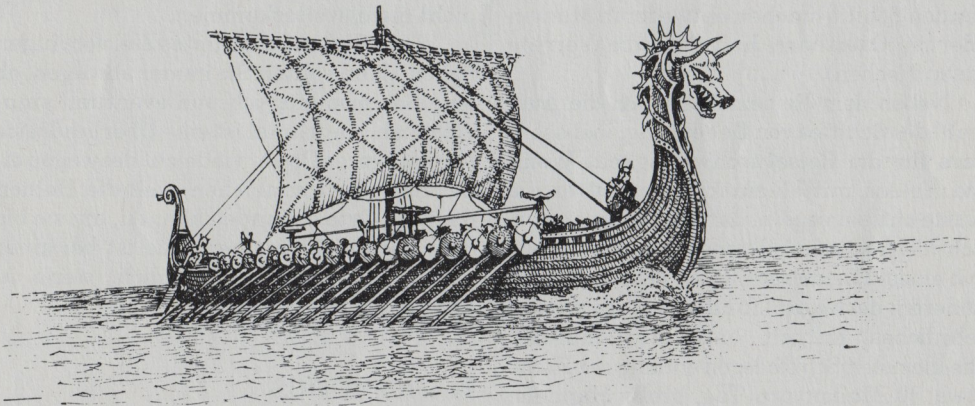
Seereise: Die Reise zur See verläuft im großen und ganzen genauso wie eine Überlandreise. Sie schlagen jedoch kein Nachtlager auf und können auch nicht umkehren oder einen Gewaltmarsch einlegen. Überhaupt haben Sie keine Möglichkeiten, auf den Kurs des Schiffes Einfluß zu nehmen (Meuterei ist ausgeschlossen, denn Sie wollen ja Helden durchs Abenteuer führen und keine Schurken). Nachdem Sie an Bord eines Schiffes gegangen sind, schaltet das Programm auf den Reisemodus, und Sie haben nun den Reisebildschirm vor sich. Analog zur Überlandreise erscheint das Tagesfenster, ebenso können Sie die Reiseroute mitverfolgen. Passiert etwas Besonderes, dann wird unterbrochen und nach Durchspielen der jeweiligen Sequenz wieder in den Reisemodus zurückgeschaltet. Bei Erreichen des Zieles schaltet das Pro-

gramm automatisch wieder auf den normalen Spielmodus um - Sie befinden sich im Hafen des Zielortes und gelangen durch Anwählen der Option *Hafen verlassen* in den 3D-Modus.

In den Hafenstädten gibt es jeweils einen besonderen Reisepunkt, den *Hafen*. Dort können sich die Helden nach Schiffen umsehen. Sie wählen das Reiseziel entsprechend aus, indem sie eine Passage auf einem Schiff mit diesem Ziel buchen und vor Auslaufen des Schiffes an Bord gehen (Näheres dazu siehe *Hafen*). Sollten keine geeigneten Schiffe im Hafen liegen, dann können sich die Helden beim Hafenmeister über zu erwartende Schiffe der nächsten Tage erkundigen - die Weitsicht dieses Mannes ist jedoch auf maximal zwei wei-

herumgereist sind, dann kann Ihnen die dem Spiel beigefügte Karte der Region Thorwal große Dienste erweisen.

Ein kleines Beispiel: Sie wollen von Thorwal nach Ljasdahl, werden aber schnell feststellen, daß diese Strecke nicht direkt befahren wird. Also müssen Sie die Reise in mehreren Etappen bestreiten. Unter den angebotenen Seereisezielen in Thorwal finden Sie unter anderem auch Varnheim. Es ist recht wahrscheinlich, daß von dort aus Schiffe direkt nach Ljasdahl fahren, also können Sie sich zunächst nach Varnheim einschiffen, um sich dort nach einem Schiff umzusehen, das Sie nach Ljasdahl bringt.



tere Tage begrenzt. Sinnvoll ist ein Besuch beim Hafenmeister allemal, denn dort können Sie in Erfahrung bringen, welche Schiffsverbindungen es überhaupt gibt. Natürlich gibt es keine Linienschiffe, die regelmäßig verkehren - dennoch kann der Hafenmeister aus seiner Erfahrung berichten, ob - und eventuell wie häufig - Schiffe auf einer bestimmten Strecke verkehren. Sollte das von Ihnen gewünschte Reiseziel nicht direkt erreichbar sein, dann müssen Sie unter Umständen einen Umweg über andere Häfen wählen. Wenn Sie noch nicht viel

Alles wollen wir Ihnen hier natürlich nicht verraten, aber ein paar Tips werden Ihnen sicherlich bei der Auswahl einer Seestrecke weiterhelfen: Zum Nachbarort gelangen Sie entlang der Küste praktisch immer. Sollte ein anderer Ort entlang der Küste ebenfalls nicht allzuweit entfernt sein, dann ist es wahrscheinlich, daß auch dorthin Schiffe direkt fahren. Entscheidend für die Seeverbindungen ist also auf jeden Fall die Entfernung, aber auch die Größe eines Ortes, die ja ein Maß für seine Bedeutung in der Region darstellt. Sie werden in

Prem oder Thorwal also wesentlich bessere Verbindungen antreffen als zum Beispiel in Merske oder Treban. Beachten Sie außerdem, daß es Orte gibt, die keine Landverbindung haben - dort werden die Seeverbindungen gegenüber den anderen Orten natürlich überdurchschnittlich besser sein. Die meisten Seestrecken sind Küstenstrecken, die eine Reise in Etappen erforderlich machen. Darüberhinaus gibt es aber ein paar Hochseehäfen - von dort aus können Sie auch weite Entfernungen zu ganz bestimmten anderen Hochseehäfen mit einer einzigen Passage bewältigen. Als Anhaltspunkt für die Planung einer Seereise nennen wir Ihnen hier die wichtigsten Hochseehäfen in der Region Thorwal: Thorwal, Prem, Hjalsingor, Overthorn/Manrin (die weiter nach Norden Richtung Olport reisenden Schiffe machen entweder in Manrin oder in Overthorn halt, um die Vorräte aufzufrischen).

Neben dem Reiseziel ist auch die Auswahl des Schiffes von Bedeutung, insbesondere für die Reisegeschwindigkeit. Wenn die Helden mit einem kleinen Kutter die Küste entlangsegeln, dann wird das sicherlich nicht so schnell vonstatten gehen wie mit einem Handelsschiff, auf dem Sie (unter anderem deswegen) für die Passage ein ansehnliches Entgelt entrichten müssen. Die kleinsten Schiffe legen entlang der Küste etwa 30 Meilen pro Tag, große Handelsschiffe auf hoher See bis zu 120 Meilen pro Tag zurück. Doch noch ein paar andere Faktoren sind zu berücksichtigen, wenn Sie eine Passage buchen: So müssen die Helden beispielsweise auf einem Langschiff Ruderdienst leisten (dafür ist die Passage kostenlos) und können sich auf der Reise nur wenig erholen.

Auf See kommen Sie meist ungleich schneller voran als zu Lande, das gilt insbe-

sondere für weite Strecken. Die Strecke Thorwal-Prem beispielsweise ist sehr bedeutend, so daß dort recht oft Schiffe fahren und die Strecke dabei in ein bis zwei Tagen zurücklegen. Wollen Sie die gleiche Strecke jedoch zu Lande bereisen, dann müssen Sie schon mit 10 oder mehr Tagen Reisedauer rechnen. Es kann sich also sogar lohnen, längere Zeit auf ein passendes Schiff zu warten. Andererseits kann es auch vorkommen, daß Sie in einem Hafen regelrecht festhängen und eine Überlandreise sinnvoller ist als eine endlose Warterei. Unter Umständen empfiehlt es sich sogar, einen Umweg zur See in Betracht zu ziehen, wenn Sie dadurch einen größeren Hafen mit besseren Verbindungen erreichen können, oder wenn Sie in einer reinen Hafenstadt ohne Landverbindungen auf anderem Wege gar nicht mehr weiterkommen.

Wenn Sie ein bestimmtes Ziel vor Augen haben, dann sollten Sie immer abwägen, ob eine Seereise möglich und eventuell sinnvoller ist. Manchmal ist eine Überlandreise trotz längerer Dauer vielleicht deswegen einer Seereise vorzuziehen, weil die Helden dadurch Orte erkunden können, die sie bis dato noch nicht kennen. Das ist bei einer Seereise ja nur dann möglich, wenn in Etappen gereist wird.

KAMPFMODUS

Das Spiel schaltet immer dann in den Kampfmodus, wenn ein Kampf bevorsteht. Näheres entnehmen Sie bitte dem Kapitel "Kampf". Nachdem ein Kampf beendet wurde (egal ob siegreich, nach einer Niederlage oder nachdem alle Helden geflohen sind), wird wieder in den ursprünglichen Spielmodus zurückgeschaltet, das ist entweder der Reisebildschirm oder der Hauptbildschirm (3D-Modus oder Spezielles Menü).

DIE ZUSTANDSÜBERSICHT

Wenn Sie vom Hauptbildschirm aus eines der Portraits aus der unteren Leiste mit der linken Maustaste doppelt anklicken oder über **Control-E** einen Charakter auswählen, gelangen Sie auf die aus mehreren Bildschirmen bestehende Zustandsübersicht des entsprechenden Helden. Sie müssen auf jeden Fall auf die Zustandsübersicht umschalten, wenn Sie einen bestimmten Gegenstand benutzen, Waffen oder Kleidung wechseln oder Hunger und Durst stillen wollen. Darüber hinaus können Sie von der Zustandsübersicht aus den Helden ein Talent anwenden oder einen Zauber sprechen lassen.

Durch Mausklick rechts rufen Sie das Menü auf. Beachten Sie bitte, daß das Menü in der Zustandsübersicht nicht durch Icons gesteuert werden kann. Ebenso gibt es eine

Reihe von Funktionen, die Sie nur auf dem Bildschirm durch Maus- und Icon-Aktionen aufrufen können (Oberflächenfunktionen), nicht aber vom Menü aus. Die Oberflächenfunktionen werden weiter unten genauer erläutert, ebenso die verschiedenen Menüeinträge.

BASISINFORMATIONEN

Oben links in der Ecke finden Sie das Portrait des Helden, den Sie angeklickt haben. Direkt daneben Name, Typ, Abenteuerpunkte, Vermögen und Stufe des Helden.

Unter dem Portrait gibt es zwei kleine Pfeil-Icons, mit denen Sie durch die Zustandsübersichten der verschiedenen Helden blättern, also auf die Übersicht eines anderen Helden umschalten können. Wenn

REGINN TORSSON
THORWALER
 AP 0
 STUFE 1
 GELD 200 05 0H

Das Schwarze Auge

HUNGER
 DURST

SCHUTZGOTT FIRIJN

MU 12/12	AG 7/7
KL 11/11	HA 7/7
CH 12/12	EA 7/7
FF 10/10	GG 6/6
GE 11/11	TA 7/7
IN 10/10	NG 7/7
KK 13/13	JZ 4/4
LE 30/30	
AE 0/0	
AT 9	PA 7
MR -8	RS 0
AUSDAUER 43	
LAST 280 U.	

182 CM

3250 U.

Sie ohne Maus arbeiten, blättern Sie mit **Cursor rechts** bzw. **Cursor links**. Das Blättern geschieht gemäß der Reihenfolge der Charaktere in der Portraitleiste.

In der Ecke rechts oben befinden sich die Anzeigen für Hunger (rot) und Durst (blau). Die Zustandsanzeigen darunter geben über Hunger und Durst des Charakters Auskunft: Ein hellroter bzw. hellblauer Balken gibt an, wieviel Hunger/Durst der Charakter hat. Hat die Anzeige den rechten Anschlag erreicht, dann blinkt der Balken zur Warnung, denn es muß dringend etwas getan werden, um die grundlegenden Bedürfnisse zu stillen. Sind jedoch beide Balken dunkelrot bzw. -blau, dann ist Ihr Held satt und zufrieden. (Näheres dazu folgt etwas weiter unten im Text.)

Falls der Held krank oder vergiftet ist, so erscheint in der Mitte oben zwischen den Anzeigen für Hunger und Durst und dem Heldenportrait ein entsprechender Hinweis. Sie können gegebenenfalls den Hinweis anklicken, um Näheres zu erfahren. Außerdem finden Sie entsprechende Einträge im Menü - können sich also auch von dort aus genauer über den Zustand des Helden informieren. Nehmen Sie Krankheiten und Vergiftungen ernst und suchen Sie schnellstmöglich einen Heiler auf.

Unterhalb der Basisinformationen befindet sich links die *Inventarleiste*, daneben die *Silhouette* mit den *Körperzonen-Icons*. Neben dem Kopf der Silhouette gibt es zwei besondere Positionen, das *Auge*- und das *Mund-Icon*. Eine Zahl zu Füßen der Silhouette zeigt an, wie schwer der Charakter ist, und rechts daneben erhalten Sie Angaben über seine Größe.

EIGENSCHAFTEN

Im rechten Bildschirmbereich sind die eigentlichen Werte angegeben, das sind die jeweils sieben guten und schlechten Eigenschaften. Vor dem Schrägstrich sind die aktuellen, dahinter die Grundwerte aufgeführt. Im Verlauf des Abenteuers können sich die Werte ändern, die Grundwerte z.B. beim Erreichen einer neuen Stufe, die aktuellen Werte durch Einnahme eines Elixiers, durch Vergiftung oder Zauberei.

Am unteren Rand finden Sie die Werte für Lebensenergie, Astralenergie, Magieresistenz, Rüstungsschutz, Attacke und Parade, Last und Ausdauer.

Die AT- und PA-Werte können sich ändern, je nachdem, welche Waffe Ihr Held gerade in der Hand hält. Auch die Last-Anzeige sollte von besonderem Interesse für Sie sein, denn bei einer zu hohen Belastung wird der Held im Kampf unbeweglicher. Die Maximallast darf KKx100 (in Unzen) nicht überschreiten.

Das Menü können Sie durch Mausklick rechts aufrufen, die Menüeinträge sind am Ende dieses Abschnittes genauer erläutert.

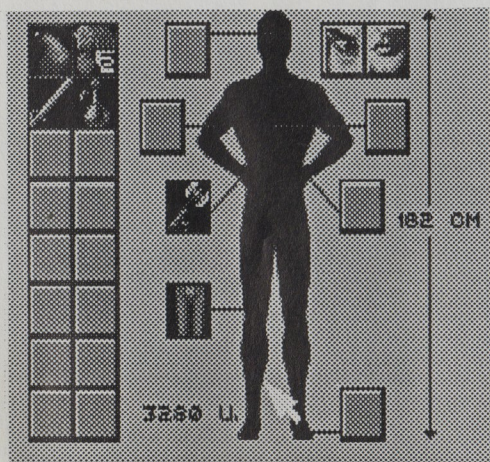
OBERFLÄCHENFUNKTIONEN

Inventarleiste: In der Inventarleiste finden Sie die Icons aller Gegenstände, die der Charakter bei sich trägt. Eines der Icons ist rot umrandet - der dazugehörige Gegenstand ist aktiv, das heißt, die Optionen **Gegenstand übergeben** usw. beziehen sich auf diesen speziellen Gegenstand. Sie können einen anderen Gegenstand durch einfachen Mausklick links (oder durch die Cursortasten hoch/runter und die Eingabetaste) aktivieren, jetzt erscheint das neu ausgewählte Icon rot umrandet.

Ebenso können Sie einen Gegenstand aufnehmen, indem Sie auf das entsprechende Icon fahren und es mit der linken Maustaste anklicken (oder durch die Cursortasten hoch/runter und die Eingabetaste). Der Mauszeiger wird durch einen weißen Umriß des Gegenstandes ersetzt, und Sie können nun damit auf das Auge- oder Mund-Icon fahren, oder den Gegenstand einer Körperzone zuordnen, indem Sie dorthin fahren. Sie können den Gegenstand auch mit den Cursortasten bewegen (er erscheint als gelber Rahmen) und durch einen weiteren Druck auf die Eingabetaste einer Körperzone zuordnen.

Insgesamt kann ein Charakter nur 16 Gegenstände in seinem Inventar besitzen. Gleichzeitig können allerdings alle Körperzonen bestückt sein, so daß der Besitz insgesamt bis zu 23 Gegenstände umfaßt. Nötigenfalls müssen Sie durch Aufruf des Menüs Gegenstände übergeben oder wegwerfen, damit der Charakter wieder neue Gegenstände aufnehmen (z.B. kaufen/erbeuten) kann. Die beiden Funktionen werden am Ende dieses Abschnitts unter "Menüoptionen" näher erklärt.

Silhouette: Die Silhouette hat an sich keine besondere Funktion, jedoch können Sie daran genau erkennen, in welchen Körperzonen die Icons lokalisiert sind.



Körperzonen-Icons: Insgesamt hat jeder Charakter sieben Positionen, denen Sie einen Gegenstand zuordnen können. Die Positionen Kopf, Oberkörper, Unterkörper, Arme und Füße können nur mit Kleidung oder Rüstung bestückt werden. Je nach Kleidungszustand hat der Held einen anderen Rüstungsschutz. Wenn Sie zum Beispiel keines der Icons belegen, dann ist er nackt und hat RS 0. Solange eine Rüstung nur in der Inventarleiste erscheint, ist sie wenig von Nutzen für den Charakter. Erst dann, wenn eine Rüstung der dazugehörigen Körperzone zugeordnet wurde, wird sie auch tatsächlich am Leib getragen - ansonsten schleppt der Charakter die Rüstung nur mit sich herum.

Die beiden Körperzonen *rechte* und *linke Hand* haben eine besondere Bedeutung. Nur Gegenstände, die dort festgemacht sind, können ohne weiteres sofort benutzt werden. Das ist insbesondere im **Kampf** wichtig, denn wenn der Charakter keine Waffe in der rechten Hand hat, muß er sich zunächst bewaffnen und verliert wertvolle Zeit. Gegenstände in der linken Hand können im Kampf **benutzt** werden. Dies ist vor allem für solche Gegenstände wie Heiltränke oder Amulette wichtig, aber auch Pfeile und Bolzen eines Schützen müssen sich hier befinden. **Also: Rechte Hand = Waffenhand; Linke Hand = Hand für Schild oder Ausrüstung.**

Um die Körperzonen zu bestücken, nehmen Sie einen Gegenstand aus der Inventarleiste auf (siehe oben), und klicken anschließend über der gewünschten Körperzone. Nun verschwindet das Icon aus der Inventarleiste und wird statt dessen auf der angeklickten Position abgelegt. Umgekehrt können Sie einen Gegenstand aus einer der Körperzonen aufnehmen und wieder im Inventar ablegen. Beachten Sie bitte, daß Sie jeder Körperzone nur einen Gegenstand zuordnen können. Darüber hinaus gibt es eine Reihe von Gegenständen, mit denen Sie ganz bestimmte Körperzonen nicht

bestücken können; in diesem Fall erscheint eine entsprechende Meldung.

Auge-Icon: Sie benötigen das Auge-Icon, um Gegenstände zu betrachten. Klicken Sie ein Icon aus der Inventarleiste (oder den Körperzonen) an, wird der Mauszeiger durch einen weißen Umriß des Gegenstandes ersetzt. Fahren Sie nun mit dem Gegenstand auf das Auge-Icon: Nach erneutem Klick erscheint eine Infobox, die Ihnen angibt, um welchen Gegenstand es sich handelt und wie der Zustand des Gegenstandes ist.

Mund-Icon: Das Mund-Icon brauchen Sie, wenn der Charakter essen oder trinken soll. Fahren Sie auf ein entsprechendes Nahrungsmittel (z.B. einen Wasserschlauch), klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an, so daß der Mauszeiger durch den Umriß des Gegenstandes ersetzt wird. Wenn Sie nun auf das Mund-Icon fahren und erneut klicken, wird die Nahrung aufgenommen. Sind Hunger bzw. Durst noch nicht gestillt, dann klicken Sie erneut oder wählen gegebenenfalls ein anders Nahrungsmittel aus. Sollten Sie versuchen den Helden mit Gegenständen zu füttern, die nicht als Nahrungsmittel dienen können (z.B. Schwert), dann erscheint eine entsprechende Meldung.

MENÜOPTIONEN

In der Zustandsübersicht stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

GEGENSTAND ÜBERGEBEN
GEGENSTAND BENUTZEN
GEGENSTAND WEGWERFEN
(KRANKHEIT)
(VERGIFTUNG)
TALENT ANWENDEN
ZAUBER SPRECHEN
ZURÜCK

Gegenstand übergeben: Der aktivierte (in der Inventarleiste rot umrandete) Gegenstand kann mit Hilfe dieser Option an einen anderen Helden übergeben werden. Nachdem Sie den Menüeintrag aufgerufen haben, müssen Sie in einer Dialogbox noch anklicken, welchem Helden der Gegenstand übergeben werden soll.

Gegenstand benutzen: Sie können einige Gegenstände benutzen, beispielsweise ein Zunderkästchen, um damit eine Fackel anzuzünden, oder eine Schriftrolle, um sie zu lesen. Rufen Sie diesen Menüeintrag auf, dann wird der gerade aktivierte Gegenstand (in der Inventarleiste rot umrandet) benutzt, sofern eine besondere Benutzungs-

möglichkeit dafür vorgesehen ist. Andernfalls erscheint die Meldung: "Diesen Gegenstand kann man nicht benutzen". Die meisten Gegenstände - das sei vorweg gesagt - können Sie nicht benutzen. Waffen werden beispielsweise benutzt, indem man damit kämpft; einige andere Gegenstände kann man nur essen oder trinken. Welche Gegenstände benutzt werden können, hängt von der jeweiligen Spielsituation ab. Sie müssen das von Fall zu Fall ausprobieren.

Gegenstand wegwerfen: Sie benötigen diese Möglichkeit, falls die Helden zu viel mit sich herumschleppen und Sie keinen Händler finden, dem Sie die überschüssigen Gegenstände verkaufen können. Da weggeworfene Gegenstände unwiderruflich verloren sind und später nicht wieder aufgenommen werden können, gibt es eine Sicherheitsabfrage, bevor der Gegenstand tatsächlich aus dem Inventar des Helden verschwindet.

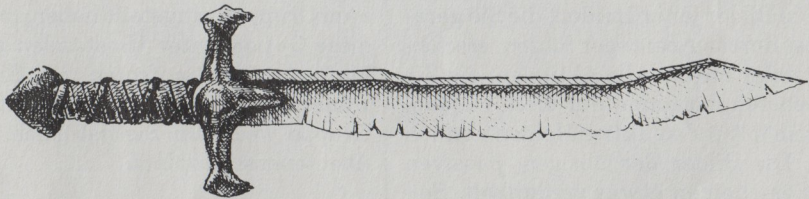
Krankheit: Sollte dieser Eintrag im Menü auftauchen, ist der Held tatsächlich krank. Nach Anklicken des Eintrags erfahren Sie in einer Infobox Genauerer über den Gesundheitszustand des Helden.

Vergiftung: Sollte dieser Eintrag im Menü auftauchen, dann ist der Held auch tatsächlich vergiftet. Nach Anklicken des Eintrags erfahren Sie in einer Infobox Genauerer über den Gesundheitszustand des Helden.

Talent anwenden: Alle Talente, die Sie in der jeweiligen Spielsituation anwenden können, werden nach Anklicken dieser Option angezeigt, und Sie können darunter auswählen. Bedenken Sie, daß die meisten Talente verdeckt, also ohne Ihr Zutun, angewendet werden - daher bietet Ihnen diese Option nur relativ beschränkte Möglichkeiten.

Zauber sprechen: Sie benötigen diese Möglichkeit, um den Helden einen Zauber sprechen zu lassen. Nach Anklicken erscheint eine Dialogbox, in der Sie zunächst das Gebiet angeben, danach erscheint eine weitere Dialogbox, in der Sie den genauen Zauber auswählen. Einige Zauber sind nur in speziellen Situationen anwendbar.

Zurück: Nach Anklicken dieses Menüeintrages verlassen Sie den Charaktermonitor und kehren wieder auf den Hauptbildschirm zurück.



BESONDERE OPTIONEN

AUFTEILUNG

IN MEHRERE GRUPPEN

Eine Besonderheit, die Ihnen dieses Spiel bietet, besteht darin, daß Sie die Helden in zwei oder mehr Gruppen aufteilen können, die dann unabhängig voneinander agieren. Zum Beispiel kann ein Held zur Erholung in der Stadt zurückgelassen werden, während die übrigen Helden einen kurzen Abstecher in den Nachbarort machen. Ebenso gut können zwei verschiedene Gruppen getrennte Reisewege nehmen. Wichtig ist dabei, daß für alle Gruppen die Zeit weiterläuft, während Sie nur mit einer Gruppe agieren können. Es ist also nicht möglich, durch das Aufteilen in mehrere Gruppen Zeit zu sparen. An einigen Stellen werden Sie andererseits kaum vorankommen, wenn Sie die Helden nicht aufteilen. Beachten Sie, daß Sie nur innerhalb von Städten und Kellergewölben Gruppen aufteilen und zusammenführen können. Dort stehen Ihnen jeweils drei Optionen zur Verfügung, um Gruppen aufzuteilen, zusammenzuführen oder eine andere Gruppe zu aktivieren.

Solange die Helden in Gruppen aufgeteilt sind, kann immer nur eine der Gruppen im Abenteuer vorankommen. Mit welcher Gruppe Sie gerade agieren, erkennen Sie an der Leiste am unteren Bildschirmrand. Die Bilder jener Helden, die Sie gerade weiter durchs Abenteuer führen, erscheinen in voller Farbe. Alle Aktionen, die Sie unternehmen, betreffen nur diese Helden, die wir im folgenden aktive Helden nennen wollen. Die Bilder der übrigen, passiven Helden erscheinen etwas verdunkelt. Solange die Helden wieder zu einer einzigen Gruppe zusammengeführt werden, dann müssen Sie verständlicherweise die verschiedenen kleinen Gruppen an denselben Ort bringen.

Gruppe teilen: Nachdem Sie diese Option aufgerufen haben, erscheint eine Aus-

wahlbox. Sie können aus den aktiven Helden (solange Sie noch nicht aufgeteilt haben, sind das alle Helden) nun beliebig viele auswählen, die eine neue Gruppe bilden sollen. Es ist möglich, eine Gruppe einzuteilen, die nur aus einem einzigen Helden besteht. Die neu gebildete Gruppe wird in jedem Fall automatisch aktiviert.

Gruppen vereinen: Sobald Sie diese Option anwählen, werden alle Gruppen, die sich am selben Ort wie die aktive Gruppe aufhalten, in diese Gruppe aufgenommen, also zu einer neuen Gruppe zusammengeführt. Die Bilder aller Helden, die in die Gruppe aufgenommen wurden, erscheinen jetzt in voller Farbe, und die entsprechenden Helden werden aktiv.

Sie können nur Gruppen vereinen, die sich exakt am selben Ort befinden. Die passiven Gruppen können Sie in der Automap als violette Pfeile erkennen. Das Gruppen vereinen-Icon ist nur dann aktiviert, wenn sich mehrere Gruppen auf demselben Feld befinden.

nächste Gruppe: Sie aktivieren die nächste Gruppe. In der Leiste am unteren Bildschirmrand erscheinen die aktiven Helden in voller Farbe, während die Gruppe, die Sie bis zuletzt durch das Abenteuer geführt haben, nun durch verdunkelte Bilder dargestellt wird. Sollten Sie mehr als zwei Gruppen eingeteilt haben, müssen Sie diese Option unter Umständen mehrmals hintereinander aufrufen, bis Sie die gewünschte Gruppe aktiviert haben. Mit der Gruppe wechseln Sie natürlich auch den Abenteuerschauplatz.

AUTOMAPPING

Diese Option steht Ihnen im Stadt- und im Dungeonmenü zur Verfügung. Nach Anwählen des Eintrags aus dem Menü erscheint im Bildfenster eine schematische Darstellung des bereits erkundeten Gebie-

tes. So erhalten Sie einen groben Überblick über die Stadt bzw. die Dungeonebene, in der sich die Gruppe gerade befindet.

Die aktive Gruppe wird durch einen gelben, jede weitere Gruppe innerhalb der Stadt/Dungeonebene jeweils durch einen violettfarbenen Pfeil dargestellt. Sie sehen also nicht nur, wo sich die Helden gerade befinden, sondern auch, in welche Richtung sie gerade blicken.

Auf der *Stadtkarte* sind die unterschiedlichen Gebäudearten nach ihrer spieltechnischen Bedeutung (Tempel, Taverne, Herberge, Händler, Schmied und Heiler) sowie Straßen, Wasserflächen (Meer, Fluß) und Wiesen farblich gekennzeichnet. Die unbekannten Gebiete werden durch schwarze Flächen dargestellt. Bedenken Sie, daß die Karte nur die wichtigsten Informationen enthalten kann. Die Bedeutung der einzelnen Farben entnehmen Sie der folgenden Tabelle:

schwarz	noch nicht erkundet
dunkelgrau	Straße, Weg
rot	Reisepunkt
grün	Wiese
blau	Wasser
rosa	Heiler
türkis	Tavernen, Herbergen
dunkelgrün	Schmied
braun	Haus
orange	Tempel
grau	Händler
Pfeil gelb	aktive Gruppe
Pfeil violett	passive Gruppe

Auf der *Dungeonkarte* sind die festen Mauern, Türen, Räume und Gänge dargestellt, darüber hinaus gibt es Symbole für Treppen und Luken, Truhen und Teleport-

felder. Die unbekannten Gebiete sind genau wie in der Stadt durch schwarze Felder gekennzeichnet. Die Bedeutung der einzelnen Farben entnehmen Sie der folgenden Tabelle:

schwarz	noch nicht erkundet
rot	Wand
grün	Luke nach oben
dunkelgrün	Luke nach unten
türkis	Treppe nach oben
blau	Treppe nach unten
braun	Tür
pink	Teleportfeld
hellbraun	Truhe
Pfeil gelb	aktive Gruppe
Pfeil violett	passive Gruppe

Schieben rechts/links: Sie können die Karte nach rechts bzw. links verschieben. Das ist wichtig, falls die Karte nicht ganz ins Bildschirmfenster paßt. Die Möglichkeit zum Verschieben der Karte wird nicht immer angeboten, sondern nur dann, wenn es sinnvoll ist.

Zurück zum Spiel: Das Anwählen dieser Option bringt Sie wieder in den normalen 3D-Modus zurück.

PAUSE

Sie können jederzeit mittels der Taste P das Spiel unterbrechen. Ein weiterer beliebiger Tastendruck bringt Sie zum Spiel zurück.

SOFORTIGES SPIELEND

Durch Drücken der Tastenkombination **Ctrl-Q** können Sie das Spiel aus jedem Modus heraus sofort und ohne Sicherheitsabfrage beenden.

UNTERWEGS IN DER STADT

Während Sie sich im 3D-Modus durch die Stadt bewegen, können Sie über die Icons oder durch Rechtsklick mit der Maus-taste und anschließendes Auswählen durch Linksklick fünf verschiedene Optionen aufrufen. Befinden Sie sich auf dem Marktplatz, dann kommt ein Besuch bei einem der Stände als sechste Möglichkeit hinzu.

Gruppe teilen, Gruppen vereinen, nächste Gruppe: siehe *Aufteilung in mehrere Gruppen* unter **Besondere Optionen**.

Spielstand: Ein Informationsbildschirm erscheint, nachdem Sie sich für diesen Menüeintrag entschieden haben. Der Kopfzeile des Bildschirms können Sie das aktuelle aventurische Datum und die Zeit entnehmen. Darunter finden Sie Angaben über den Ort, in dem sich die Gruppe gerade aufhält. Im unteren Bildschirmbereich gibt es eine Reihe von Icons für die Menüoptionen, die Sie von hier aus anwählen können:

Die Optionen **Spiel laden, Spiel sichern, Spiel beenden** und **Held löschen** werden weiter unten im Tempel genauer erläutert.

Karte ansehen: Es ist möglich, daß Sie im Verlauf des Abenteuers in den Besitz von Karten gelangen. Sobald Sie irgendwo eine Karte erhalten, wird diese eingeblendet. Möchten Sie jedoch später noch einmal einen Blick darauf werfen, dann können Sie dies durch Anklicken dieses Menüeintrages tun. Haben Sie die Karte genug bestaunt, dann können Sie das Bild wegeklicken und kehren wieder in den Informationsbildschirm zurück.

Zurück zum Spiel: Wenn Sie mit dem Mauszeiger irgendwo auf den Informationsbildschirm fahren (natürlich nicht auf die

Icons am untern Rand) und links klicken, oder den entsprechenden Eintrag aus dem Menü wählen, schaltet das Programm wieder in den 3D-Modus zurück.

Karte: siehe Automapping, Seite 36

Zauber sprechen: Mit diesem Eintrag können Sie einen Ihrer Helden einen Zauber sprechen lassen. Sie haben die gleichen Auswahlmöglichkeiten, wie wenn Sie diese Option von der Zustandsübersicht aus aufrufen.

Markt besuchen: In fast allen Orten, die Sie in diesem Spiel aufsuchen können, findet mehr oder weniger regelmäßig ein Markt statt. Dies kann täglich geschehen (wie in Thorwal oder Phexcaer) oder auch nur einmal im Monat (in vielen kleineren Orten).

Um herauszufinden, wann in einem Ort Markttag ist, müssen Sie sich mit verschiedenen Informanten wie Händlern oder Gastwirten unterhalten.

Daß Sie sich auf dem Markt befinden, können Sie an dem Icon in der Stadtübersicht erkennen, das eine Marktszene darstellt. Wenn Sie dieses Icon anwählen (oder das Menü öffnen), haben Sie die Möglichkeit, einen der verschiedenen Stände zu besuchen oder den Markt zu verlassen.

Wenn Sie einen der Marktstände anwählen, finden Sie sich im entsprechenden *Händlermenü* wieder (siehe **Seite 41**). Wie gut ein Marktstand sortiert ist, hängt von verschiedenen Umständen ab und kann von Tag zu Tag variieren. Es ist möglich, daß Sie auf dem Markt ein sensationelles "Schnäppchen" machen, wahrscheinlicher ist es jedoch, daß sie nur gewöhnliche Gegenstände, Ausrüstungsstücke und Waffen finden.

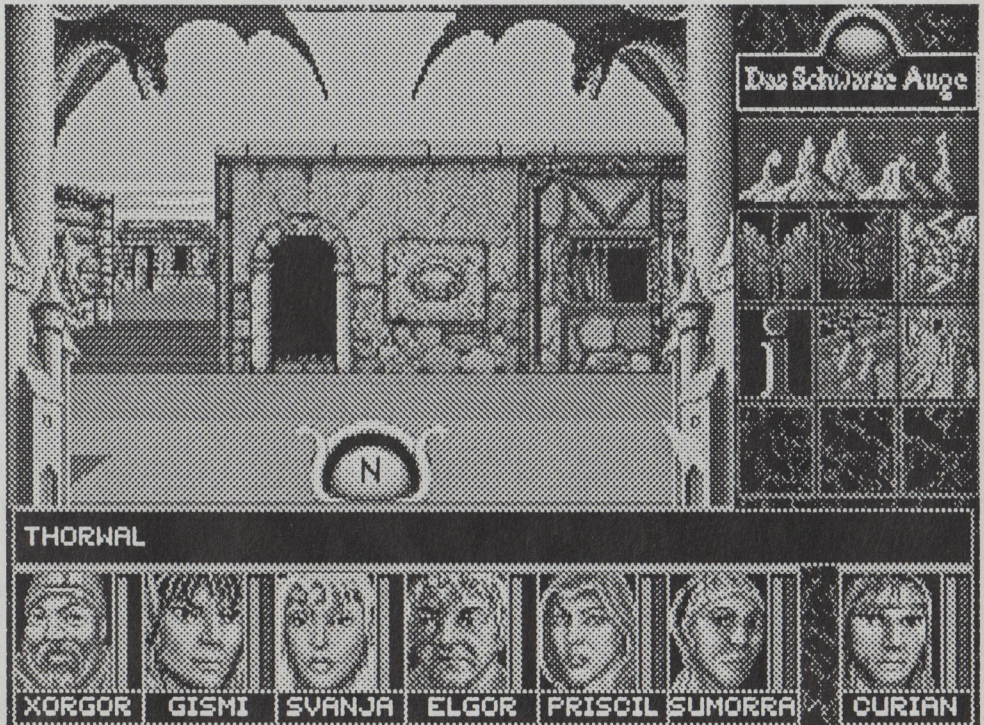
Beim Gang durch die Stadt können Sie folgende Gebäude aufsuchen:

IM TEMPEL

Das Spiel beginnt in einem Traviatem-
 pel, und Sie werden, sobald Sie das Menü
 öffnen, sofort erkennen, daß die Tempel der
 Zwölfgötter eine wichtige Funktion in die-
 sem Spiel darstellen: Neben geistlichem
 Beistand können Sie hier auch auf alle
 spielwichtigen Dateioptionen zugreifen.
 Tempel sind in der Stadtansicht nicht immer
 als solche zu erkennen, sondern können
 sich auch hinter der Fassade von Bürger-
 häusern oder Thorwaler Langhäusern ver-
 bergen:

HELD AUFNEHMEN
HELD ENTLASSEN
HELD LÖSCHEN
SPIEL LADEN
SPIEL SICHERN
SPIEL BEENDEN
WUNDER ERBITTEN
OPFER BRINGEN
TEMPEL VERLASSEN

Um einen **Held aufzunehmen**, darf
 die Gruppe höchstens fünf Mitglieder um-
 fassen. Es wird immer der aktuelle Stand
 eines Helden geladen, dessen Datei sich im
 aktuellen Spielverzeichnis befindet, den sie
 also bereits generiert haben. Neu generier-



te Helden sind nur im Traviatempel in Thorwal anzutreffen, in anderen Tempeln finden Sie die Helden vor, die Sie mittels *Held entlassen* hier untergebracht haben.

Wenn Sie einen **Held entlassen**, können Sie diesen Charakter auch nur in dem Tempel, in dem Sie dies getan haben, wieder aufnehmen.

Wenn Sie einen **Held löschen**, so verschwindet er vollständig aus dem Pool der Charaktere, auf die sie zugreifen können. Er ist also für alle Zeiten verloren.

Wenn Sie auf einen anderen Spielstand oder eine komplett andere Gruppe wechseln wollen, dann wählen Sie die Option **Spiel laden**. Sie haben die Auswahl unter den sechs verschiedenen Speicherplätzen. Wenn Sie den Spielstand *Start* wählen, dann beginnen Sie wieder mit der vorgenerierten Gruppe im Travia-Tempel in Thorwal oder können sich Ihre Abenteurergruppe aus den generierten Charakteren neu zusammenstellen.

Sie können mit **Spiel sichern** bis zu fünf Spielstände absichern. Dazu klicken Sie einfach die Option Spiel Sichern und die Stelle an, unter der das Spiel gesichert werden soll. Sie können (und sollten) jedem gesicherten Spielstand einen anderen Namen geben.

Die Option **Spiel beenden** bringt Sie nach einer Sicherheitsabfrage zurück auf die Ebene des Betriebssystems.

Der eigentliche Zweck eines Tempels ist es jedoch, hier um **Wunder zu bitten**. Die Mirakel, die die einzelnen Gottheiten gewähren, sind höchst verschieden und reichen von der Fähigkeit, in der Wildnis Wasser zu finden bis zur Wiedererweckung eines verstorbenen Charakters. Da die Wege der Götter jedoch unerforschlich sind, kann man nie genau wissen, welches Wunder Ihnen die Gottheit zuteil werden läßt.

Ihre Wahrscheinlichkeit, die Gnade eines Wunders zu erlangen, wächst mit der Intensität, mit der die Geweihten ihre Wünsche an die Götter weiterleiten, und es

heißt, sie würden umso intensiver beten, je gefüllter die Opferschale ist. Bei einigen Göttern mag dies zutreffen, bei anderen nicht...

Wenn Sie den Tempel verlassen, befinden Sie sich wieder auf der Straße vor dem Heiligtum und können Ihren Weg fortsetzen. Einen Tempel können Sie von außen am charakteristischen Schwarzen Auge erkennen.

BEIM HEILER

Bei einer abenteuerlichen Suche kommt es leider sehr häufig zu unangenehmen Vorfällen, die für die Gesundheit der Helden nicht förderlich sind. Dies kann eine schwere Verwundung, eine Krankheit oder gar eine Vergiftung sein. Falls die Helden selbst nicht in der Lage sind, diese Leiden zu kurieren, müssen Sie einen Heiler aufsuchen. Heiler finden sich in fast jedem Ort, ihre Heilkünste schwanken jedoch erheblich (zwischen Quacksalber und studiertem Medicus).

Wenn Sie den Laden des Heilers betreten, haben Sie folgende Möglichkeiten:

WUNDEN BEHADELN KRANKHEITEN BEHADELN GIFT NEUTRALISIEREN HEILER VERLASSEN

Wenn Sie einen Ihrer Helden **Behandeln** lassen wollen - ganz gleich, ob Wunden, Gift oder Krankheiten -, fragt der Heiler zunächst, wer denn sein Patient sein soll und erkennt sofort, ob der Held überhaupt der Heilkünste bedarf. Ist der Charakter tatsächlich heilbedürftig, macht der Medicus einen Kostenvoranschlag. Hier können Sie nicht feilschen, aber die Gesundheit der Charaktere sollte Ihnen das Silber wert sein. Wenn Sie bestätigen, beginnt der Heiler mit seiner Behandlung, und je nach seinem Können gesundet der Patient, oder es ist ein weiterer Heilvorgang vonnöten. Mißlingt die Heilung, dann ist der Medicus so

kulant, nur den halben Lohn zu berechnen.

Wenn Sie den **Heiler verlassen**, befinden Sie sich wieder auf der Straße vor dessen Geschäft. Je nach Art der Heilung ist nun unterschiedlich viel Zeit vergangen.

BEIM HÄNDLER

In den verschiedenen Ortschaften können Sie auf drei unterschiedliche Händler treffen: Kräutrhändler, Kurzwarenhändler und Waffenhändler. Nicht jeder Händler hat die gleichen Waren im Angebot, und keiner der Kaufleute verlangt Einheitspreise! Achten Sie also auf Ihren Geldbeutel, vielleicht sind die gewünschten Waffen oder Ausrüstungsgegenstände im nächsten Ort erheblich billiger - oder überhaupt nicht zu erhalten...

Bei allen drei Händlern stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

WAREN KAUFEN
WAREN VERKAUFEN
REDEN
LADEN VERLASSEN

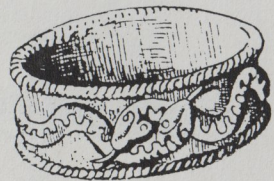
Wenn Sie **Waren kaufen** wollen, dann breitet der Händler sein Angebot vor Ihnen aus: Wenn Sie den Mauszeiger auf eines der Icons bewegen, können Sie in der Statuszeile ablesen, um welchen Gegenstand es sich handelt. Mit einem Mausklick ziehen Sie den Gegenstand in die engere Wahl. In der

Vermögenszeile können Sie zwei Beträge erkennen: links das Gesamtvermögen der Gruppe, rechts den Gesamtpreis der bisher ausgewählten Gegenstände. Weitere Gegenstände können Sie mit den Optionen **Nächste Seite** und **Vorherige Seite** auswählen.

Sobald Sie alle gewünschten Gegenstände beisammen haben, wählen Sie die Option **Feilschen** aus, um einen Rabatt (bis zu 50%) herauszuhandeln. Sie haben die Auswahl, welcher der Helden feilschen soll, vorzugsweise einer mit hohem Charisma und hohem Feilsch-Talent. Die gekauften Gegenstände wandern ins Inventar des Anführers der Gruppe oder desjenigen, der den ersten freien Platz im Rucksack hat. Pro Kauf sind nur drei Feilschversuche möglich.

Sie haben natürlich jederzeit die Möglichkeit, die Auswahl der Waren abzubrechen und ins Ladenmenü zurückzukehren.

Wenn Sie **Waren verkaufen** wollen, müssen Sie zuerst auswählen, aus wessen Rucksack die Gegenstände stammen sollen. Sie erhalten die gesamte Ausrüstung des Helden angezeigt. Bei jedem Gegenstand, den Sie verkaufen wollen, werden Sie gefragt, wieviel Gewinn Sie von dem Händler **erfeilschen** wollen und wer die Verhandlungen führen soll. In diesem Fall gilt die Beschränkung auf drei Feilschversuche pro Gegenstand. Falls Ihr Held viele



Gegenstände mit sich herumschleppt, können Sie wiederum mit **Nächste Seite/Vorherige Seite** weiterblättern.

Um auf das Inventar des nächsten Helden umzuschalten, verwenden Sie die Option **Anderer Held**, um zum Ladenmenü zurückzukehren, die Option **Abbrechen**.

Sie können aber auch mit dem Händler **Reden**, um wertvolle Details über den Ort, in dem Sie sich befinden oder die von ihm verkauften Waren zu erhalten. Es empfiehlt sich, vor eventuellen Einkäufen mit dem Händler zu reden, da er unter Umständen einen guten Preis macht, wenn die Helden ihm sympathisch sind.

Falls Sie sich in der Tür geirrt haben oder Ihnen die Waren des Händlers nicht zusagen, können Sie natürlich jederzeit den **Laden verlassen**.

BEIM SCHMIED

In fast jedem Ort, in dem sich Ihre Gruppe in diesem Abenteuer aufhalten kann, gibt es einen Schmied. Hier können Sie sowohl Informationen erhalten als auch - in erster Linie - Waffen reparieren lassen. Beim Schmied stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

REDEN

ETWAS REPARIEREN LASSEN

SCHMIED VERLASSEN

Wenn Sie mit dem Schmied **reden**, mag es Ihnen gelingen, vielleicht einen besseren Preis auszuhandeln oder Informationen über Waffen oder die örtlichen Gerüchte aus dem Schmied herauszulocken.

Um etwas **reparieren** zu lassen, wäh-

len Sie die entsprechende Option an: Ähnlich wie beim Händler (Waren verkaufen), haben Sie die Möglichkeit, die zu reparierenden Waffen anzuklicken (eventuell zwischen mehreren Seiten Ausrüstung hin- und herzublätern) und den Preis herunterzuhandeln und schließlich von einem zum anderen Held umzuschalten. Eine gute Schmiedearbeit benötigt eine geraume Zeit, so daß Sie diesen Schmied während der nächsten Stunden nicht mehr mit weiteren Aufträgen belästigen sollten.

Wenn Sie den Schmied **verlassen**, befinden Sie sich wieder auf der Straße vor der Schmiede.

IN DER HERBERGE

Wenn Ihre Gruppe einen Reisetag in einem Dorf oder einer Stadt beendet, sollten Sie auf jeden Fall eine Herberge aufsuchen (so der entsprechende Ort ein Gasthaus bietet). In einer Herberge haben Sie zwar ähnliche Optionen wie im Nachtlager, aber auf Strohsäcken oder gar in weichen Betten schläft es sich entscheidend besser, was sich natürlich auch in der nächtlichen Regeneration niederschlägt - einmal ganz davon abgesehen, daß Sie im Gasthaus natürlich keine Wachen aufstellen müssen.

In der Herberge stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

REDEN

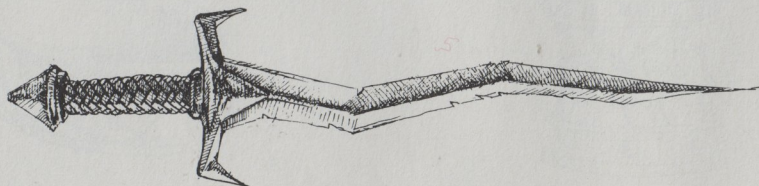
ZIMMER MIETEN

TALENT ANWENDEN

MAGIE ANWENDEN

SCHLAFEN

HERBERGE VERLASSEN



Wenn Sie mit dem Herbergswirt **reden**, haben Sie die Möglichkeit, mehr über den Ort zu erfahren, in dem Sie sich gerade befinden.

Sie können **Zimmer** verschiedener Qualitätsstufen **mieten**, vom Schlafsaal (preiswert) über gewöhnliche Einzelzimmer bis hin zur Suite (sprich, dem Besten und Teuersten, was das Haus zu bieten hat).

Sobald die Gruppe Ihre Zimmer bezogen hat, besteht für jeden Held die Möglichkeit, ein **Talent anzuwenden**. Wenn Sie diese Option wählen, erhalten Sie zuerst eine Auswahl, welcher der Helden ein Talent anwenden soll und dann eine Auswahl der möglichen Talente: *Heilkunde Gift*, *Heilkunde Krankheiten*, *Heilkunde Wunden* und *Alchimie*. Bei den **Heilkunde-Talenten** werden Sie gefragt, auf wen das gewählte Talent angewendet werden soll. Wenn die Talentprobe gelingt, erhält der Held Lebenspunkte zurück und/oder ist von seiner Krankheit oder Vergiftung geheilt. Bei Mißlingen der Probe kann es passieren, daß der Patient noch weiteren Schaden nimmt. Bei einigen Krankheiten müssen zudem noch die entsprechenden Heilkräuter vorhanden sein, sonst zeigt die Heilkundeprobe keine Wirkung. Wenn Sie das Talent *Alchimie* auswählen, können Sie sich daran begeben, magische Tränke zu brauen. In beiden Fällen müssen sich die benötigten Kräuter und Gefäße im Gepäck des ausgewählten Alchimisten befinden. Dazu gehört auf jeden Fall ein Alchimie-Koffer und bei magischen Tränken die entsprechende Formel. Mißlingt die Probe, so gehen die eingesetzten Zutaten verloren!

Magie anwenden: Unter diesem Menüpunkt finden Sie (nachdem Sie einen Helden ausgewählt haben) die Möglichkeiten zu *meditieren* oder einen *Stabzauber* auszuführen. Bei einer **Meditation** handelt es sich um die Umwandlung von Lebens- in Astralpunkte, eine Option, die normalerweise nur Magiern offensteht. Andere Helden müssen mindestens *eine Portion Thon-*

nys in ihrem Gepäck haben, damit sie meditieren können. **Stabzauber** schließlich sind nur Magiern und Magierinnen zugänglich. Diese Rituale, die dem Zauberstab verschiedene magische Kräfte verleihen, sind sehr zeitaufwendig und zehren kräftig an der Astralenergie.

Sobald Sie die Option **Schlafen** anwählen, haben Sie beschlossen, den Tag zu beenden. Nun sind keine weiteren Aktionen mehr möglich, aber morgen ist ja auch noch ein Tag.

Herberge verlassen: Sie befinden sich wieder auf der Straße vor dem Gasthaus. Wenn Sie die Herberge verlassen, obwohl Sie bereits ein Zimmer gebucht haben, macht der Wirt Sie darauf aufmerksam.

IN DER TAVERNE

Tavernen sind der Brennpunkt des städtischen Lebens. Hier treffen sich die verschiedensten Leute: Bauern, Fischer, Händler, Reisende und nicht zuletzt all jene abenteuerlustigen Gesellen, die ihrer Heimat den Rücken gekehrt haben und durch die Welt ziehen. Der Besuch einer Taverne bietet die meisten Möglichkeiten, um sich über einen Ort zu erkundigen oder weitreichendere Informationen zu sammeln. Außerdem warten ein paar interessante Gestalten in der einen oder anderen Kneipe auf die Helden, die vielleicht bereit sind, die Gruppe eine Zeitlang auf dem Weg durch ihr Abenteuer zu begleiten.

In der Taverne stehen Ihnen folgende Möglichkeiten offen:

REDEN

ESSEN UND TRINKEN

TALENT ANWENDEN

TAVERNE VERLASSEN

Reden: Wenn Sie diesen Menüeintrag wählen, können sich die Helden ein wenig am Kneipenleben beteiligen, indem sie an der Theke Platz nehmen. Das Spiel wechselt in den Dialogmodus, und es werden

verschiedene Möglichkeiten angeboten. Die Helden können sich vielleicht ein Bier bestellen, ein wenig mit dem Wirt plauschen, unter Umständen auch den einen oder anderen interessanten Gast kennenlernen. Ein Gespräch mit dem Wirt oder anderen Gästen kann sehr hilfreich sein, um Informationen zu sammeln; daher sollten Sie von dieser Option dann und wann auch Gebrauch machen.

Essen+Trinken: Dieser Menüpunkt bietet Ihnen die Möglichkeit, Durst und Hunger der Helden zu stillen, ohne die Reisevorräte in Angriff zu nehmen. Normalerweise reicht eine Mahlzeit in der Taverne aus, um die Helden für die folgenden 24 Stunden zu sättigen. Nach einer anstrengenden Überlandreise sollten Sie jedoch kontrollieren, ob die Helden nach der Mahlzeit schon gesättigt sind.

Talent anwenden: Sechs Talente stehen Ihren Helden in der Taverne zur Verfügung. Zum einen können die Helden ihre Wunden versorgen oder andere Heilkünste wirken, zum anderen können sie versuchen, die Börse ein wenig aufzubessern, indem sie ein paar akrobatische Kunststücke vorführen, musizieren oder beim Glücksspiel ein wenig nachhelfen. Wägen Sie gut ab, welche Möglichkeit genutzt werden soll, um etwas Geld zu verdienen, und wählen Sie vor allen Dingen sorgfältig aus, wer das Talent anwenden soll. Falschspiel verspricht den höchsten Gewinn, ist jedoch sehr riskant, und wer sein Handwerk nicht beherrscht, kann leicht in Schwierigkeiten geraten, wobei ein Rauswurf und dauerndes Lokalverbot noch die harmlosesten Auswirkungen sind. Ein Krieger, der ohne jegliche Vorkenntnis an einer Laute herumzupft und dazu schräge Verse in den Saal jodelt, kommt mit Sicherheit auch nicht gut an; und wer beim dreifachen Salto mit dem Kinn auf die Theke donnert, wird wohl für einige Zeit aus der Schnabellasse trinken müssen.

Taverne verlassen: Nach Anwählen dieser Option verläßt die Gruppe das Lokal. Das Spiel wechselt in den 3D-Modus zurück, und die Gruppe kann wie gewohnt mit Hilfe der Cursortasten bewegt werden.

IM HAFEN

Wenn die Helden mit dem Schiff reisen wollen, so müssen sie sich natürlich zuerst im Hafen erkundigen, ein Schiff suchen und eine Passage klarmachen.

Passage buchen: Nach Anwählen der Option erhalten Sie Auskunft über die Reiseziele aller im Hafen liegenden Schiffe. Wählen Sie einen der Orte aus, so wird eine Passage angeboten. Sie erhalten gleichzeitig nähere Auskünfte über das Schiff, insbesondere über die Kosten für die Passage und die voraussichtliche Reisedauer. Sollte Ihnen die Passage aus irgendwelchen Gründen nicht zusagen, dann können Sie ablehnen und erhalten erneut die Liste der Reiseziele. Nehmen Sie ein Angebot an, dann können Sie an Bord gehen. Oft bleibt genügend Zeit, um sich vorher noch ein wenig in der Stadt aufzuhalten und eventuelle Reisevorbereitungen zu treffen. Beachten Sie bitte, daß die Kosten für eine Passage sofort entrichtet werden. Sollten Sie also das Schiff verpassen oder sich später umentscheiden, dann ist das Geld verloren. Buchen Sie eine zweite Passage, so wird die erste Passage automatisch annulliert, das Geld dafür aber trotzdem einbehalten. Mit anderen Worten: Sie können nur an Bord desjenigen Schiffes gehen, auf dem Sie zuletzt eine Passage gebucht haben.

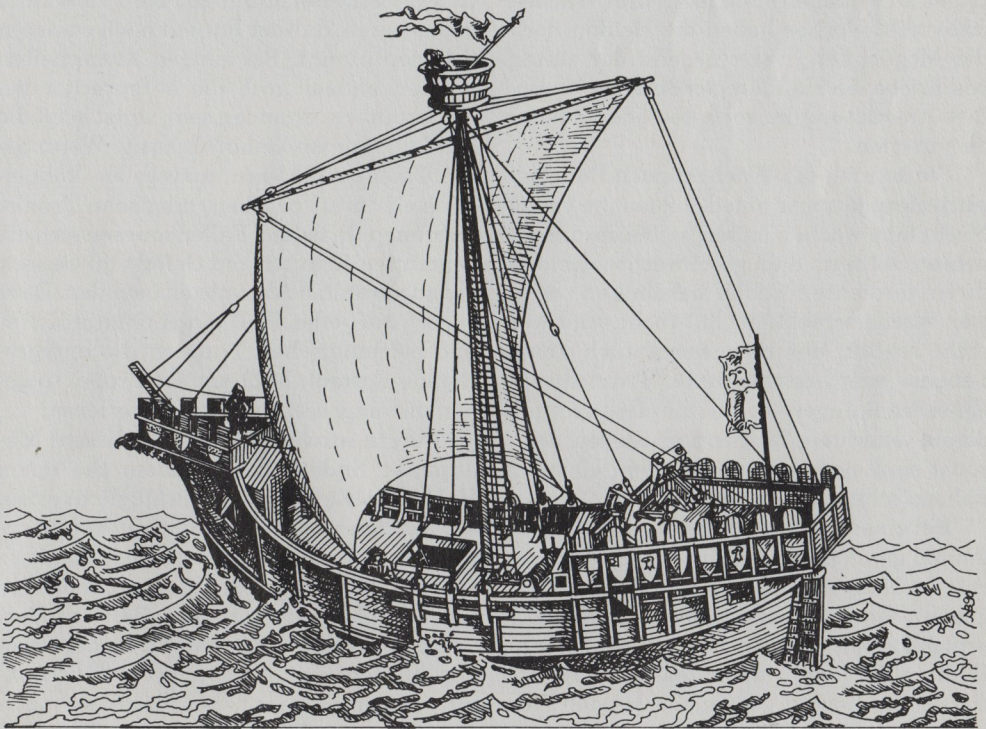
Hafenmeisterei: Gegen ein kleines Entgelt ist der Hafenmeister gerne bereit, die Helden über auslaufende Schiffe zu informieren. Das ist vor allen Dingen von Vorteil, wenn kein Schiff mit dem gewünschten Reiseziel im Hafen liegt, denn der Hafenmeister weiß meist etwas mehr über Schiffe, die am nächsten oder übernächsten Tag erwartet werden. Empfehlenswert ist ein

Besuch beim Hafenmeister auch, um sich ganz allgemein über die üblichen Schiffsverbindungen vom Ort aus zu informieren. Es könnte ja sein, daß die gewünschte Route unüblich ist und in der Regel nicht befahren wird. In diesem Fall kann der Hafenmeister Auskunft darüber geben, welche Reiseziele überhaupt in Betracht kommen, und zwar auch dann, wenn innerhalb der nächsten Tage kein Schiff auf der einen oder anderen Strecke erwartet wird.

An Bord gehen: Wenn zuvor eine Passage gebucht wurde, kann die Gruppe durch Anklicken dieses Menüpunktes an Bord gehen. Beachten Sie bitte, daß diese Entscheidung unwiderruflich das Verlassen der Stadt bedeutet. Es ist danach also nicht mehr

möglich, noch einmal von Bord zu gehen, und zwar auch dann nicht, wenn bis zum Auslaufen des Schiffes noch eine ganze Weile vergehen wird. Diese Option bedeutet demzufolge gleichzeitig den Antritt der Seereise. Das Programm schaltet auf den Reisebildschirm um, und Sie können darauf den Reiseweg verfolgen. Bei Ankunft im Zielhafen geht die Gruppe automatisch von Bord.

Hafen verlassen: Falls Sie sich im Hafen umgeschaut haben oder gerade mit dem Schiff angekommen sind, gelangen Sie durch Anwählen dieser Option in die Stadt. Das Programm schaltet in den 3D-Modus um, und die Gruppe kann wie gewohnt mit Hilfe der Cursortasten bewegt werden.



NACHTLAGER

Wenn die Abenteurergruppe lange Strecken über Land reist, kann es passieren, daß sie vom Einbruch der Nacht überrascht wird. Sie erhalten dann eine Meldung, daß die Gruppe des Marschierens müde ist und ein Nachtlager aufschlägt.

Im Nachtlager haben Sie folgende Optionen zur Verfügung:

WACHE EINTEILEN
VORRÄTE AUFFÜLLEN
TALENT ANWENDEN
MAGIE ANWENDEN
KRÄUTERSUCHE
SCHLAFEN

Jedes Nachtlager dauert bis zum nächsten Morgen um 8 Uhr (egal, wann Sie das Lager aufschlagen) und ist in drei Wachen unterteilt. Vorher haben die Helden noch die Möglichkeit, verschiedene der unten beschriebenen Handlungen durchzuführen, ihre Ausrüstung zu sortieren oder Zauber zu sprechen.

Sie können die **Wachen** nach Belieben **einteilen**, ja sogar einen Helden die ganze Nacht lang wachen lassen, wobei sie darauf achten sollten, daß geschwächte Helden ihren verdienten Schlaf bekommen, denn wer Wache schiebt, schläft nicht, und wer nicht schläft, der regeneriert auch keine Lebens- oder Astralpunkte. Trotz dieser Einschränkungen sollte die Gruppe nie darauf verzichten, Wachen aufzustellen, denn sonst sind sie einem nächtlichen Überfall nahezu schutzlos ausgeliefert.

Bei einer längeren Reise kann es schon einmal geschehen, daß unterwegs die Vorräte an Nahrungsmitteln und Wasser ausgehen. Dann müssen Sie einen Helden loschicken, um die **Vorräte aufzufüllen**. Wählen Sie hierzu die entsprechende Option an und einen geeigneten Helden (vor allem keinen, der Wache halten soll) aus, so gibt sich dieser auf die Suche - die leider

nicht immer von Erfolg gekrönt ist. Die erjagten und gefundenen Nahrungsmittel werden je nach Hunger der Gruppe entweder sofort verzehrt oder für später im Gepäck verstaut.

Ein Nachtlager ist die ideale Gelegenheit, ein **Talent anzuwenden**. Wenn Sie diese Option wählen, erhalten Sie zuerst eine Auswahl, welcher der Helden ein Talent anwenden soll und dann eine Auswahl unter den im Lager möglichen Talenten: *Heilkunde Gift*, *Heilkunde Krankheiten*, *Heilkunde Wunden* und *Alchimie*. Bei den **Heilkunde-Talenten** werden Sie gefragt, auf wen das gewählte Talent angewendet werden soll. Wenn die Talentprobe gelingt, erhält der Held Lebenspunkte zurück und/oder ist von seiner Krankheit oder Vergiftung geheilt. Bei Mißlingen der Probe kann es passieren, daß der Patient noch weiteren Schaden nimmt. Bei einigen Krankheiten müssen zudem noch die entsprechenden Heilkräuter vorhanden sein, sonst zeigt die Heilkundeprobe keine Wirkung. Wenn Sie das Talent **Alchimie** auswählen, können Sie sich daran begeben, magische Tränke zu brauen. In beiden Fällen müssen sich die benötigten Kräuter und Gefäße im Gepäck des ausgewählten Alchimisten befinden. Dazu gehört auf jeden Fall ein Alchimie-Koffer und bei magischen Tränken die entsprechende Formel. Mißlingt die Probe, so gehen die eingesetzten Zutaten verloren!

Magie anwenden: Unter diesem Menüpunkt finden Sie (nachdem Sie einen Held ausgewählt haben) die Möglichkeiten, zu *meditieren* oder einen *Stabzauber* auszuführen. Bei einer **Meditation** handelt es sich um die Umwandlung von Lebens- in Astralpunkte, eine Option, die normalerweise nur Magiern offensteht. Andere Helden müssen mindestens *eine Portion Thonnys* in ihrem Gepäck haben, damit sie meditieren können. **Stabzauber** schließlich sind Magiern und Magierinnen vorbehalten. Die-

se Rituale, die dem Zauberstab verschiedene magische Kräfte verleihen, sind sehr zeitaufwendig und zehren kräftig an der Astralenergie.

Sie können auch einen der Helden auf **Kräutersuche** schicken (jedoch keinen, der zur Wache eingeteilt wurde). Wenn Sie diese Option anklicken, wählen Sie den entsprechenden Helden aus und legen fest, wie viele Stunden er sich auf die Suche begeben soll. Je nach Umgebung und Kenntnis des Helden findet er mehr oder weniger viele heilkräftige Kräuter. Die Kräutersuche läuft parallel zu anderen Aktionen, so daß dieser Helden für Heilungen oder Jagd nicht zur Verfügung steht.

Wenn Sie die Option **Schlafen** anwählen, rollt sich die Gruppe in ihre Decken,

während die Wachen ihre Runden drehen. Sie haben dann bis zum Morgen keine Möglichkeit mehr, in das Geschehen einzugreifen. Am Morgen erfahren Sie dann, wie gut die Gruppe geschlafen hat, sprich, wie viele Lebens- und Astralpunkte die einzelnen Helden regeneriert haben. Falls die Abenteurer während der Nacht überfallen werden, finden Sie sich auf dem Kampfbildschirm wieder, wo zunächst nur die Wache aktiv ist. Die schlafenden Helden benötigen einige Zeit, um in den Kampf eingreifen zu können. Näheres hierzu finden Sie im Kapitel **Kampf**. Wenn die Helden während des Schlafs überfallen werden, regenerieren Sie keine Lebens- oder Astralpunkte - vielmehr ist es höchst wahrscheinlich, daß sie durch den Kampf weitere Punkte verlieren.

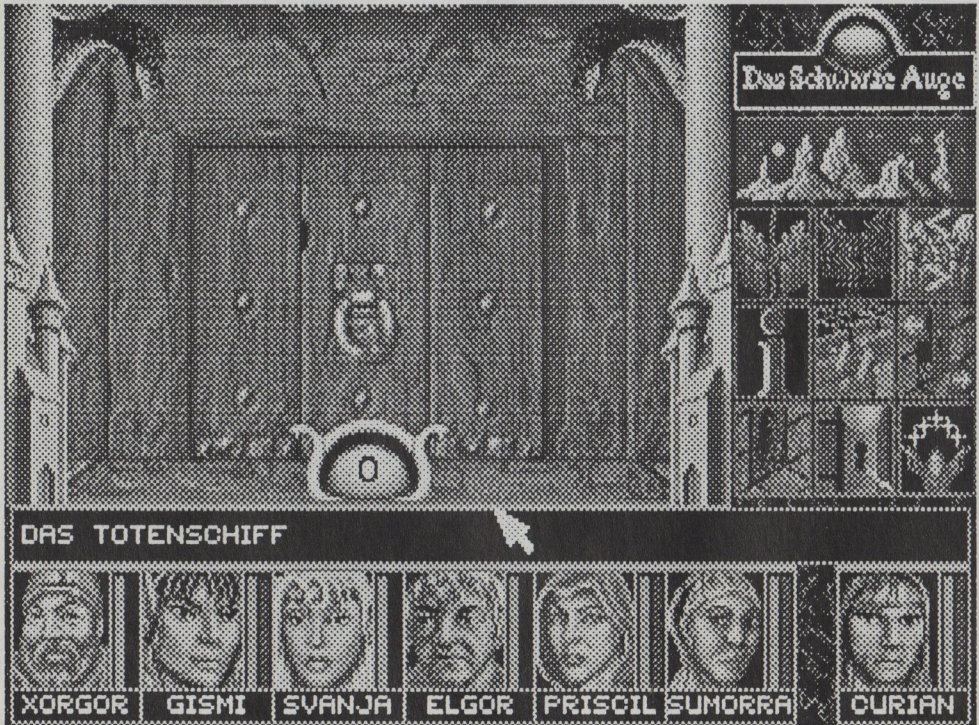


UNTERWEGS IM DUNGEON

Im Laufe Ihrer Suche nach der Schicksalsklinge werden die Helden nicht umhin kommen, eine Reihe unterirdischer Verließe und Höhlensysteme aufzusuchen. Ein Verlies (Auch als *dungeon* bezeichnet) unterscheidet sich in der Ansicht nur wenig von einer Stadt: Am unteren Bildrand sehen Sie die Portraits der Charaktere und des eventuell mitgeführten Nichtspielercharakters, auf der rechten Seite die Icons zur Bedienerführung. Wie gewohnt können Sie das Menü aber auch über die Tastatur aufrufen. Folgende Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

GRUPPE TEILEN
GRUPPEN VEREINEN
NÄCHSTE GRUPPE
SPIELSTAND
KARTE
ZAUBER SPRECHEN
 (TÜR ÖFFNEN)
 (TÜR SCHLIESSEN)
 (TRUHE ÖFFNEN)

Die Optionen *Gruppe teilen*, *Gruppen vereinen*, *Nächste Gruppe*, *Spielstand*, *Karte* und *Zauber sprechen* kennen Sie ja schon



aus dem Stadt-Menü. Sie erfüllen hier dieselben Funktionen, einmal davon abgesehen, daß Sie natürlich über Karte das Auto-mapping des Dungeons erhalten.

Nochmals zur Erinnerung: Im Dungeon finden Sie folgende Symbole auf der Automap:

schwarz	noch nicht erkundet
rot	Wand
grün	Luke nach oben
dunkelgrün	Luke nach unten
türkis	Treppe nach oben
blau	Treppe nach unten
braun	Tür
pink	Teleportfeld
hellbraun	Truhe
Pfeil gelb	aktive Gruppe
Pfeil violett	passive Gruppe

Neu ist die Option **Tür öffnen**, die Ihnen jedesmal zur Verfügung steht, wenn Sie vor einer Tür stehen. Wenn Sie das Icon anklicken, und die Tür ist unverschlossen, so öffnet sie sich jetzt. Ist sie jedoch verschlossen (oder sonstwie gesichert) können sie entweder die *Tür einschlagen*, das *Schloß knacken* oder einen *Foramen* auf das Schloß *sprechen*. Die Charaktere, die diese Handlungen ausführen sollen, müssen jeweils ganz vorne in der Gruppe (ganz links auf dem Bildschirm) stehen, jeweils einer beim Schloßer knacken oder Zaubern und zwei zum Einrennen der Tür. Türen können natürlich unterschiedlich stabil oder mit ver-

schieden komplizierten Schloßern versehen sein. Zum Schloßer knacken benötigt ein Charakter stets Dietriche.

Wenn die Gruppe vor einer offen stehenden (nicht einer eingeschlagenen!) Tür steht, erscheint das **Tür Schließen**-Icon, mit dem Sie den Eingang wieder verschließen können.

Ebenfalls nur im Verlies können Sie **Truhen öffnen**. Hierbei verhält es sich ähnlich wie mit dem Öffnen von Türen: Plazieren Sie den Charakter, der die Truhe öffnen soll, ins erste Glied.

Ein paar Tips, die Sie im Dungeon berücksichtigen sollten: Stellen Sie Charaktere in die erste Reihe, die über hohe Körperkraft und Gewandtheit verfügen und auch eine hohe Sinnes-schärfe besitzen, dann haben Sie eine gute Chance, eventuelle Fallen gefahrlos zu entdecken und auch Türen durch einen einfachen Tritt zu öffnen.

Denken Sie daran, daß die meisten Verliese unbeleuchtet sind und Sie dementsprechend entweder Fackeln oder eine Laterne mit sich führen (und auch das Zunderkistchen nicht vergessen) oder einen magisch begabten Held für einen Flim Flam Funkel zur Hand haben. Wenn sich in der Gruppe ein Magier mit dem zweiten Stabzauber befindet - umso besser!

KAMPF

Auf ihrem Weg durch das nördliche Aventurien werden die Helden nicht nur auf freundlich gesonnene Zeitgenossen treffen. Räuber und Wegelagerer, ausgehungerte Wolfsrudel und natürlich unzählige Banden von Orks machen ihnen das Leben schwer. Wann immer die Zeit für Worte beendet ist, muß die Waffe sprechen, und es kommt zum Kampf.

Zum Kampf wird in der **Schicksalsklinge** auf den **Kampfbildschirm** umgeblendet und die verstreichende Zeit in **Kampfrunden** unterteilt.

INITIATIVE

Zu Beginn einer Kampfrunde wird jeweils ermittelt, in welcher Reihenfolge die einzelnen Kämpfer ihre Bewegungen und Angriffe ausführen. Dies hängt von mehreren Faktoren (wie der Anzahl der Gegner, eventueller Überraschung und nicht zuletzt dem MUT-Wert der Kämpfer) ab. In jeder Kampfrunde darf ein Kämpfer genau einmal handeln, dies können jedoch mehrere Aktionen wie Bewegen und Zaubern sein.

ATTACHE UND PARADE

In jeder Kampfrunde hat ein Held die Möglichkeit, eine *Attacke* (Angriff) und eine *Parade* (Verteidigung) durchzuführen. Die

Attacke kann über den entsprechenden Eintrag im Kampfmenü angewählt werden, die Parade erfolgt automatisch, wenn ein Gegner auf den Helden einschlägt. Wenn mehrere Monster einen Helden bedrängen, wird die Situation kritisch, denn auch dann hat der Held nur die Möglichkeit zu einer Parade, wobei er immer den ersten Schlag abwehrt, der auf ihn herniederfährt.

Die meisten Monster und alle menschlichen Gegner haben pro Kampfrunde ebenfalls nur eine Attacke und eine Parade zur Verfügung. Einige Monster können pro Runde jedoch auch mehrmals zuschlagen, niemals jedoch mehrmals parieren.

TREFFER UND SCHADEN

Wenn eine Attacke gelungen und die dazu gehörende Parade mißlungen ist, so hat der Angreifer einen Treffer erzielt. Je nachdem, welche Waffe er führt, richtet er unterschiedlich viel Schaden an. Diese Trefferpunktzahl variiert zwischen 1 und mehr als 20 Punkten. Wie viele dieser Trefferpunkte (TP) jedoch als Schadenspunkte (SP) von der Lebensenergie des Verteidigers abgezogen werden, hängt von der Rüstung des Verteidigers ab.

Der Wert des Rüstungsschutzes kann zwischen 0 (weder Kleidung noch Rüstung)



und 11 (Schuppenpanzer plus Plattenzeug plus Eisenhelm plus Eisenschild) schwanken. Diese Rüstung behindert den Helden im Kampf jedoch auch: Ein solcherart hochgerüsteter Kämpfer erleidet nicht nur Einbußen auf seine Attacke- und Parade-Fertigkeiten, sondern verliert auch eine Anzahl seiner Bewegungspunkte.

Wird durch einen oder mehrere Treffer die Lebensenergie eines Helden reduziert, so sinken zuerst seine Kampfwerte, dann wird er (bei einer LE kleiner als 5) bewusstlos, und schließlich (bei einer LE kleiner als 0) stirbt er.

DER KAMPFBILDSCHIRM

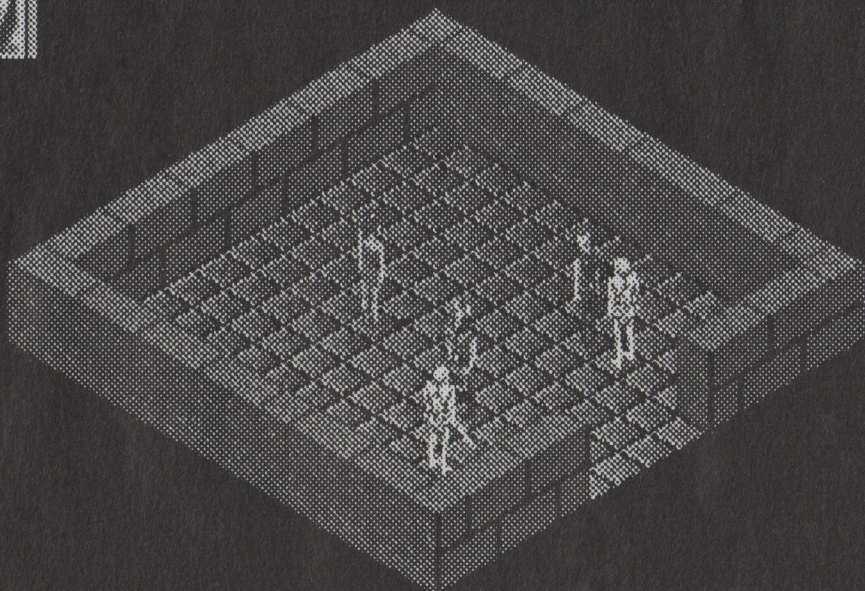
Der größte Teil des Kampfbildschirms wird von der isometrischen 3D-Ansicht des Kampfschauplatzes eingenommen. Das Gelände ist für jede Kampfsituation unter-

schiedlich, immer jedoch in eine Anzahl Felder unterteilt, die von den Helden und ihren Gegnern begangen werden können. Begrenzt wird der Kampfschauplatz von Wänden, Fels, Gestein oder Hecken, gelegentlich finden sich auch Bäume, Truhen oder andere Hindernisse. Mindestens eine Seite des Kampfschauplatzes ist offen. Über diese können sowohl Helden als auch Monster die Flucht ergreifen (näheres hierzu siehe im Abschnitt **Bewegen**).

In der linken oberen Ecke befindet sich ein Bild, das entweder das Portrait eines Charakters oder die Figur eines Gegners zeigt und zwar immer des gerade aktiven Helden oder Monsters.

Wenn einer der Helden an der Reihe ist, öffnet sich eine Auswahlbox mit den Möglichkeiten, die Ihrem Held zur Verfügung stehen (s.u.). Bei bestimmten Aktionen, so

ASGRIMM TORSSON



beim Angriff und beim Zaubern, zeigt sich in der linken unteren Ecke das Bild des Gegners, der das Ziel der Attacke ist. Während des Kampfes (also, wenn sie keine Einflußmöglichkeiten haben), leuchten an dieser Stelle gelegentlich Sterne auf, die anzeigen, wie ein Schlag ihres Helden oder eines Gegners gewirkt hat. Eine genaue Aufschlüsselung der verschiedenfarbigen Sterne finden Sie in nebenstehendem Kasten.

Auf dem Kampfbildschirm hat ein Held folgende Aktionsmöglichkeiten:

BEWEGEN (1 BP/FELD)

ANGRIFF (3 BP)

SICHERN (3 BP)

ZAUBERN (5 BP)

GEGENSTAND BENUTZEN (3 BP)

WAFFE WECHSELN (2 BP)

GEGENSTAND WECHSELN (2 BP)

WERTE PRÜFEN

ABWARTEN

ALTE OPTIONEN

COMPUTERKAMPF

Bewegen: Ein Held kann sich pro Kampfrunde maximal 8 Felder weit bewegen. Diese BP-Anzahl kann je nach Last des Helden verringert werden. Um festzulegen, wohin der Held gehen soll, benutzen Sie die Cursortasten. Dabei gelten folgende Einschränkungen:

➤ Bewegung ist nur rechtwinklig möglich, jedes Feld kostet 1 Bewegungspunkt.

➤ Es ist nicht möglich, durch eigene Charaktere oder Gegner "hindurchzugehen".

➤ Bestimmte Felder, die Wände oder Gegenstände darstellen, können nicht betreten werden.

➤ Felder, auf denen bewußtlose oder tote Helden oder Gegner liegen, können betreten werden.

➤ Wenn ein Charakter über den Rand des Kampfbereichs hinausgeht, erscheint eine Sicherheitsabfrage, ob Ihr Held vom Schauplatz des Geschehens fliehen will.

➤ **Rot mit Zahl** - Ein Held wurde getroffen, Zahl der Schadenspunkte.

➤ **Grün mit Zahl** - Ein Gegner wurde getroffen, Zahl der Schadenspunkte.

➤ **Blau** - Attacke- oder Paradepatzer eines Helden.

➤ **Orange** - Attacke- oder Paradepatzer eines Gegners.

➤ **Rosa** - Ein Treffer wurde abgewehrt.

➤ **Gelb** - Attacke und Parade gelungen.

➤ **Braun** - Die Waffe eines Helden ist zerbrochen.

➤ **Pink** - Ein Held wird durch einen Treffer bewußtlos.

Wenn Sie *ja* anklicken, dann kann der Charakter in diesen Kampf nicht mehr eingreifen. Zudem kann es passieren, daß durch die Flucht eines oder mehrerer Charaktere die Gruppe aufgespalten wird.

Angriff: Wenn ein Held in einem der vier Felder rechtwinklig zu einem Gegner steht, kann er ihn angreifen. Der Angriff kann auf drei Arten vor sich gehen: aggressiv, normal und vorsichtig. Aggressiv bedeutet, daß der Charakter sich voll auf den Angriff konzentriert, dafür aber seine Deckung öffnen muß und eventuell den nächsten Schlag nicht parieren kann. Vorsichtig bedeutet genau das Gegenteil, sprich, ein zögerlicher Angriff zugunsten einer verbesserten Parade. Normal ist der goldene Mittelweg, was heißt, daß der Held mit seinen unveränderten Kampfwerten den Gegner angreift und daher auch normal parieren kann.

Wenn Ihr Held eine Fernwaffe (Bogen, Wurfbeil, Armbrust...) in der rechten Hand hält, kann er einen Fernkampfangriff durchführen. Der Gegner muß in direkter Sichtlinie stehen und darf nicht durch hohe Hindernisse oder andere Personen verdeckt sein. Hierbei stehen ihm die verschiedenen

Angriffsarten nicht zur Verfügung, dafür hat er eine Reichweite von 10 Feldern.

Jede Form von Angriff kostet 3 Bewegungspunkte. Ein Angriff beendet die Aktionen des Helden für diese Runde, egal, wie viele BP der Held noch übrig hat.

Sichern bedeutet, daß der Held an seinem jeweiligen Standort bleibt und jeden Gegner angreift, der in seine Reichweite (also die vier ihn rechtwinklig umgebenden Felder) kommt. Dabei sind seine Abwehrfertigkeiten wie bei der Option **Angriff vorsichtig** verbessert. Sichern kostet 3 Bewegungspunkte und beendet die Aktionen des Helden für diese Runde, egal wie viele BP er noch übrig hat.

Zaubern: Wenn ein Held einen Zauber sprechen will, muß sein Opfer (oder allgemein, derjenige, der verzaubert werden soll) in direkter Linie (also ohne abzuknicken) erreichbar sein. Außerdem dürfen, wie beim Fernkampf, keine hohen Hindernisse oder eine andere Person im Weg stehen. Nicht alle Zauber sind im Kampf verwendbar, und auch die Reichweite der verschiedenen Sprüche ist verschieden. Zum Zaubern müssen 5 Bewegungspunkte aufgewendet werden. Zaubern beendet die Aktionen des Helden für diese Runde, egal, wie viele BP der Held noch übrig hat..

Gegenstand benutzen: Ein Held kann einen Gegenstand benutzen, den er in der linken Hand hält. Im Kampf können dies vor allem Tränke oder magische Artefakte sein. Die Anwendung dieser Option kostet 3 Bewegungspunkte. Benutzen eines Gegenstandes beendet die Aktionen des Helden für diese Runde, egal wie viel BP der Held noch übrig hat.

Waffe wechseln: Mit dieser Option können Sie eine Waffe aus dem Gepäck ziehen und in die rechte Hand des Helden befördern. Die Waffe, die sich momentan in dieser Hand befindet, wandert ins Gepäck. Das Wechseln einer Waffe kostet 2 Bewegungspunkte.

Gegenstand wechseln: Diese Option bewirkt dasselbe für die linke Hand, was Waffe wechseln für die rechte Hand tut. Das Auswechseln eines Gegenstandes aus der linken Hand ins Gepäck und umgekehrt kostet 2 Bewegungspunkte.

Werte prüfen: Mit dieser Option können Sie die aktuellen Kampfwerte desjenigen Helden überprüfen, der gerade am Zug ist. Sie erhalten eine Übersicht über die Werte *Attacke, Parade, Rüstungsschutz, Typ der Waffe, Trefferpunkte der Waffe, aktuelle Lebens- und Astralenergie* und auch, ob ein Held *vergiftet* oder *verzaubert* ist.

Abwarten: Wenn Sie diese Option wählen, ist der Zug des Helden für diese Kampfrunde beendet.

Alte Optionen: Wenn der aktive Held die gleiche Aktion wie in der vorherigen Runde durchführen soll, dann klicken Sie diesen Punkt an.





Computerkampf: Sie können auch den Computer Ihre Helden führen lassen. Wenn Sie Computerkampf anklicken, können Sie sich zurücklehnen und den Kampf betrachten. Sobald das Gefecht beendet ist, können Sie entscheiden, ob Sie die erbeuteten Gegenstände an sich nehmen wollen.

Sie haben natürlich jederzeit die Möglichkeit, das Heft selbst wieder in die Hand zu nehmen, indem Sie eine beliebige Taste drücken. Sobald einer Ihrer Helden wieder am Zug ist, stehen Ihnen erneut alle Optionen zur Verfügung.

NACH DEM KAMPF

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, einen Kampf zu beenden: Am angenehmsten ist es natürlich, wenn Ihre Gruppe die Gegner bezwungen und keine eigenen Verluste erlitten hat. Bedauerlicherweise en-

det kaum ein Kampf so glücklich. Solange Sie aber das Gefecht gewonnen haben, steht Ihnen die Beute aus diesem Kampf zu, also alle Waffen und Gegenstände, die die Gegner mit sich geführt haben. Wenn sich Beute findet, dann erhalten Sie eine Auswahlbox, aus dem sie sich alle interessant erscheinenden Gegenstände herauspicken können. Nachdem Sie diese Auswahl mit ESC oder der rechten Maustaste abgeschlossen haben, ist der eigentliche Kampf beendet, und Sie kehren auf die 3D-Ansicht zurück.

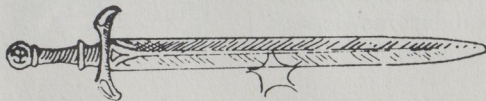
Nun können verschiedene Möglichkeiten eingetreten sein:

- die Gruppe ist durch Flucht gespalten - führen Sie sie wieder zusammen und vereinigen Sie die beiden Gruppen.

- einer oder mehrere Charaktere sind verwundet oder vergiftet - Wenden Sie *Heilkunde Wunden* oder *Heilkunde Gift* an. Damit verringern Sie die Gefahr von Folgeschäden. Falls es sich um ein schnell wirkendes Gift handelt, hilft nur der Zauberspruch **KLARUM PURUM**.

- Einer oder mehrere Charaktere sind ihren Wunden erlegen - Versuchen Sie, mit dem Rest Ihrer Gruppe den Kampfplatz so schnell wie möglich zu verlassen, und suchen Sie alsbald einen Tempel auf, um Ihren Helden wiedererwecken zu lassen. Näheres hierzu finden Sie im Abschnitt **Tempel**.

- Das Schlimmste, was ihnen passieren kann, ist jedoch, daß alle Charaktere tot oder bewußtlos sind. Dies ist das Ende - Ihre Abenteurergruppe hat versagt, und Sie müssen entweder bei Ihrem zuletzt gespeicherten Spielstand wieder anfangen oder das Spiel mit einer neu generierten Gruppe von vorn beginnen.



MAGIE

Eine scharfe Klinge ist natürlich nicht die einzige Möglichkeit, den Schicksalsmächten einer Fantasywelt wie Aventurien gegenüberzutreten. Auch ein Zauberspruch zur rechten Zeit mag Regelrecht Wunder wirken...

Aber nicht nur Gegner, Informanten oder hilfsbereite Zufallsbegegnungen haben die Möglichkeit, die arkanen Kräfte zu gebrauchen - sondern auch Ihre Heldengruppe, so sich unter den Abenteurern ein zauberkundiger Held (Magier, Druide, Hexe oder Elf) befindet.

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, einen Zauberspruch zu sprechen; die genaue Erklärung der einzelnen Optionen finden Sie im jeweiligen Kapitel:

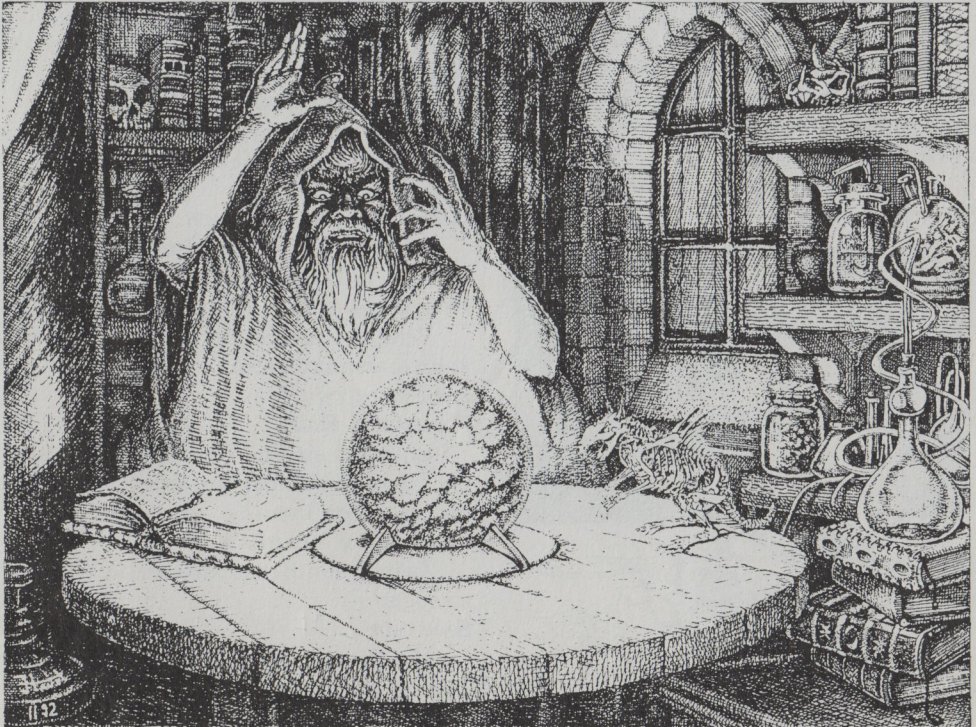
► Sie können auf der **Zustandsübersicht** die Option *Zauber Sprechen* auswählen. Damit haben Sie die Möglichkeit,

fast jeden Zauberspruch auszuführen, auch wenn er in einer bestimmten Situation völlig sinnlos ist. (Bei anderen Gelegenheiten wiederum mag ein Zauberspruch wahre Wunder wirken).

► Im **Kampf** haben Sie ebenfalls die Möglichkeit zu *zaubern*. Da alle Aktionen im Gefecht aber sehr schnell vor sich gehen, stehen Ihnen nur solche Zauber zur Verfügung, die zur Vorbereitung und Durchführung wenig Zeit benötigen.

DIE ZAUBERFORMELN

Ihre Helden - so sie magisch begabt sind - können je nach Typ eine Anzahl verschiedener Zaubersprüche lernen. Wie Sie sicherlich gesehen haben, sind die Sprüche in verschiedene Gruppen eingeteilt und besitzen unterschiedliche Startwerte für die



Zauberfertigkeit. Die folgende Auflistung gibt eine Kurzbeschreibung der verschiedenen Zauberformeln, damit Sie für Ihren Helden planen können, welche Sprüche er beherrschen soll. Bedenken Sie jedoch, daß ein Held einen Zauberspruch nur dann ausführen kann, wenn der Wert seiner Zauberfertigkeit für den entsprechenden Spruch mindestens —5 oder besser beträgt.

Die verschiedenen Bereiche der Magie und die einzelnen Zauber sind:

ANTIMAGIE

BEHERRSCHUNG BRECHEN

Hebt eine Bezauberung aus dem Bereich "Beherrschungen" auf.

DESTRUCTIBO ARCANITAS

Entzieht einem magischen Artefakt die Astralenergie und macht es wirkungslos.

GARDIANUM PARADEI

Erzeugt eine schützende Kuppel, die viele magische Angriffe (wie Fulminictus oder Dämonen) abweist.

ILLUSIONEN ZERSTÖREN

Beendet alle Illusionen in einem kleinen Umkreis. Kann im Kampf als Gegenzauber zu Duplicatus eingesetzt werden.

VERWANDLUNG BEENDEN

Beendet einen Zauber aus dem Bereich "Verwandlungen".



BEHERRSCHUNG

BAND UND FESSEL

Hält das Opfer dieses Spruches an Ort und Stelle fest.

BANNBALADIN

Das Opfer dieses Spruchs bildet sich ein, der Zauberer sei sein Freund. Im Kampf bedeutet dies, daß der verzauberte Gegner nicht weiter angreift.

BÖSER BLICK

Zwingt im Kampf einen Gegner, die eigenen Gefährten zu bekämpfen.

GROSSE GIER

Dieser Spruch weckt im Opfer Gier nach einem Gegenstand oder einer Person, oft so stark, daß das Opfer den Kampfplatz verläßt.

GROSSE VERWIRRUNG

Dieser Spruch verwirrt das Opfer so sehr, daß es im Kampf weniger gezielt angreift.

HERR ÜBER DAS TIERREICH

Wirkt wie der Zauber Bannbaladin, jedoch nur gegen tierische Gegner.

HORRIPHOBUS

Versetzt einen Gegner in Panik. Im Kampf kann man mit diesem Zauber einen Gegner zur Flucht zwingen.

MAGISCHER RAUB

Entzieht einem Wesen die Astralenergie, die dann selbst für einen Zauber benutzt werden kann.

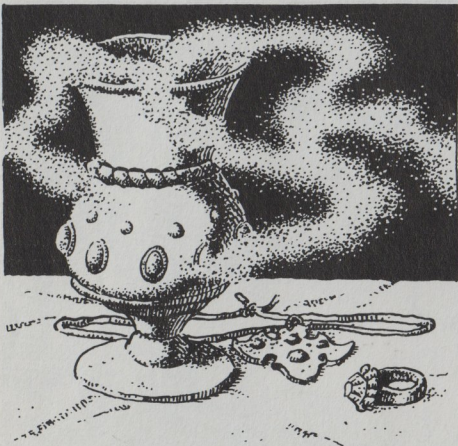
RESPONDAMI VERITAR

Zwingt den Bezauberten, die Wahrheit zu sagen.

SANFTMUT

Mit diesem Zauber lassen sich wilde Tiere besänftigen.

SOMNIGRAVIS TAUSENSCHAF



Versetzt einen Gegner in Schlaf, kann im Kampf eingesetzt werden.

ZWINGTANZ

Versetzt das Opfer in einen Tanzrausch, kann im Kampf angewendet werden.

DÄMONOLOGIE

FUROR BLUT UND SULPHURDAMPF

Beschwörung niederer Dämonen

GEISTER AUSTREIBEN

Vertreibung von Geistern und Spukgestalten.

GEISTER BESCHWÖREN

Beschwörung von Geistern und Spukgestalten.

HEPTAGON UND KRÖTENEI

Beschwörung gehörnter (größerer) Dämonen.

KRÄHENRUF

Ruft einen Schwarm Krähen aus dem Nichts herbei, der den Gegner angreift.

SKELETTARIUS KRYPTADUFT

Mit dieser Formel kann der Magier aus erschlagenen Gegnern Untote Wesen erzeugen, die ihm im Kampf zu Diensten sind.

ELEMENTARE

ELEMENTARE BESCHWÖREN

Ruft einen Elementargeist herbei.

NIHILATIO GRAVITAS

Hebt für eine kurze Zeit die Schwerkraft in einem Bereich um den Zauberer herum auf.

SOLIDIRID FARBENSPIEL

Erschafft eine regenbogenfarbene Brücke von maximal 50 Schritt Länge.

BEWEGUNG

AXXELERATUS BLITZGESCHWIND

Verdoppelt die Geschwindigkeit des Anwenders und führt dadurch zu besseren Kampfwerten.

FORAMEN FORAMINOR

Öffnet ein Tür- oder Truhenschloß.

MOTORICUS MOTILITICH

Mit diesem Zauber können kleine Gegenstände bewegt werden, ohne sie zu berühren.

SPURLOS TRITTLLOS FÄHRTENLOS

Der Zaubernde hinterläßt auf seinem Weg keine Spuren.

TRANSVERSALIS TELEPORT

Ein Teleport, der zu einer dem Zauberer bekannten Stelle führen muß. Schwierig zu lernen.

ÜBER EIS UND ÜBER SCHNEE

Der Anwender bewegt sich auf jedem gefrorenen Untergrund so sicher wie auf festem Boden.

HEILUNG

BALSAM SALABUNDE

Mit diesem Zauber wird die Zauberkraft des Heilers in Lebenskraft des Patienten verwandelt.

HEXENSPEICHEL

Wie Balsam Salabunde, wirkt jedoch unterschiedlich stark bei Vergiftungen, Krankheiten und Wunden.

KLARUM PURUM KRÄUTERSUD

Dient der Aufhebung von Vergiftungen.

RUHE KÖRPER RUHE GEIST

Erhöht die Regeneration in der nächsten Schlafperiode.

TIERE BESPRECHEN

Wirkt wie der Zauber Balsamsalabunde, jedoch ausschließlich auf Tiere.

HELLSICHT**ADLERAUG UND LUCHSENOHR**

Dieser Spruch erhöht den Sinnesschärfewert um 7 Punkte.

ANALÜS ARCANSTRUKTUR

Mit diesem Zauber kann die Natur eines magischen Artefakts erforscht werden.

EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN

Erkennt die Kampfwerte eines Gegners

EXPOSAMI CREATUR

Mit diesem Zauber kann man die Anwesenheit von Lebewesen in der näheren Umgebung erkennen.

ODEM ARCANUM

Erkennt, ob ein Gegenstand oder eine Person eine magische Aura besitzt.

PENETRIZZEL HOLZ UND STEIN

Mit diesem Zauber kann man durch Wände sehen. Dadurch wird die nähere Umgebung magisch erkundet, so daß Sie mehr Felder auf der Automap zu sehen bekommen.

SENSIBAR WAHR UND KLAR

Ermöglicht es dem Anwender, die Gefühle seines Gegenüber zu erkennen.

ILLUSION**CHAMAEIONI MIMIKRY**

Mit Hilfe dieses Spruches kann sich der Anwender so gut tarnen, daß er von den meisten Gegnern nicht entdeckt wird, so lange er sich nicht bewegt.

DUPLICATUS DOPPELPEIN

Der Zauberer erzeugt von sich ein geisterhaftes Doppelbild. Im Kampf heißt dies, daß er vom Gegner wesentlich schwieriger zu treffen ist.

HARMLOSE GESTALT

Der Anwender dieses Spruches erscheint einem zufälligen Beobachter als nicht bedrohlich, z.B. als Kind oder alte Frau.

HEXENKNOTEN

Dieser Zauber erzeugt eine illusionäre Barriere, die jedoch für die Gegner so real ist, daß sie sie nicht durchschreiten können.

KAMPF**BLITZ DICH FIND**

Erzeugt eine Blendung des Gegners durch einen geistigen Blitz.

ECLIPTFACTUS

Der Schatten des Magiers wird selbständig und kämpft an dessen Seite!

EISENROST UND GRÜNER SPAN

Bewirkt das Verrotten einer gegnerischen Waffe. Dazu muß diese Waffe allerdings im Kampf berührt werden.

FULMINICTUS DONNERKEIL

Ein magischer Einschlag, der beim Gegner nicht unbeträchtlichen Schaden anrichtet.

IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL

Erzeugt eine kontrollierbare Flammenlanze von enormer Energie.

PLUMBUMBARUM UND NARRETEI

Die Arme des Gegners werden schwer wie Blei, so daß er nur unter Mühen attackieren und parieren kann.

RADAU

Der Besen oder Stab einer Hexe wird selbständig und beginnt, auf die Gegner einzuschlagen.



SAFT KRAFT MONSTERMACHT

Derjenige, auf den dieser Zauber gesprochen wird, verfällt in einen Berserkerwahn, in dem er mehr Schaden beim Gegner anrichtet.

SCHARFES AUG UND SICHERE HAND

Spinnt vom Schützen zum Ziel ein magisches Band, so daß es ein Leichtes ist, das anvisierte Opfer zu treffen.

VERSTÄNDIGUNG**HEXENBLICK**

Mit Hilfe dieses Zaubers können sich Hexen gegenseitig an den Augen erkennen.

NEKROPATHIA MODERND LEICH

Ermöglicht den Kontakt zu den Geistern Verstorbener.

VERWANDLUNG**ADLER WOLF UND HAMMERHAI**

Läßt den Anwender Tiergestalt annehmen.

ARCANO PSYCHOSTABILIS

Erhöht die Magieresistenz des Verzauerten, kann nicht auf den Anwender selbst gesprochen werden.

ARMATRUTZ

Erzeugt eine magische Rüstung beliebiger Dicke um den Anwender.

MU+, KL+ ETC.

Steigert die entsprechende Eigenschaft um einige Punkte, kann vom Zauberer nicht auf sich selbst angewendet werden.

FEUERBANN

Macht den Anwender wesentlich weniger empfindlich gegen Feuer, Drachendem und Ignifaxius.

IN SEE UND FLUSS

Ermöglicht es dem Anwender, unter Wasser zu atmen.

MUTABLI HYBRIDIL

Erschaffen von Chimärenwesen

PARALÜ PARALEIN

Versteinert das Opfer dieses Spruches für geraume Zeit.

SALANDER MUTANDERER

Verwandelt das Opfer unwiderruflich

in einen Fliegenpilz.

VISIBILI VANITAR

Macht die komplette Gruppe unsichtbar, so daß sie einen Dungeon erkunden kann, ohne ständig von irgendwelchen Monstern belästigt zu werden.

VERÄNDERUNG**ABVENENUM PEST UND GALLE**

Dieser Zauber säubert vergiftete oder unreine Nahrungsmittel.

AEOLITUS WINDGEBRAUS

Erzeugt einen kleinen Windstoß.

BRENNE TOTER STOFF

Entzündet brennbares Material. Zum Beispiel können hiermit Fackeln ohne Feuerstein, Stahl und Zunder zum Brennen gebracht werden.

CLAUDIUS CLAVISTIBOR

Versiegelt Türen und andere Schließmechanismen für eine bestimmte Zeit.

DUNKELHEIT

Erzeugt um den Zauberer herum eine magische Dunkelheit, in der nur der Zauberer noch etwas erkennen kann. Im Kampf senkt dieser Zauber die Trefferchancen der Gegner, aber auch die der Gefährten des Zauberers.

FLIM FLAM FUNKEL

Dieser Zauber läßt in der Hand des Anwenders eine magische Lichtquelle entstehen, die etwa so hell wie eine Fackel leuchtet.

HARTES SCHMELZE

Läßt beliebige unbelebte Materialien weich und formbar werden.

SILENTIUM SILENTILLE

Unterdrückt sämtliche Geräusche in der Nähe des Anwenders.

STURMGEBRÜLL BESÄNFT'GE DICH

Dieser Spruch schützt eine Zone um den Anwender herum vor den Auswirkungen eines Orkans.

WEICHES ERSTARKE

Mit diesem Zauber können Flüssigkeiten zum Erstarren gebracht werden.

STABZAUBER

Diese mächtigen Rituale erlauben es einem Magier, seinen Zauberstab mit bestimmten Formeln "aufzuladen", um dann bei jeder Gelegenheit darauf zurückgreifen zu können. Die Stabzauber, über die Ihr Magier in diesem Spiel verfügen kann, sind im Einzelnen:

1. Stabzauber: Macht den Stab unzerbrechlich und bereitet ihn auf die Aufnahme weiterer Formeln vor. Ein Magier beginnt das Spiel mit einem Zauberstab, auf dem bereits der 1. Stabzauber liegt.

2. Stabzauber: Wenn dem Magier dieses Ritual gelungen ist (was ihn 23 ASP kostet), kann er den Stab in Zukunft jederzeit auf Wunsch als nie verlöschende Fackel benutzen. Wir gehen davon aus, daß ein Magier, dessen Stab mit dem 2. Stabzauber geweiht ist, diese magische Fackel in Verliesen und Höhlen ständig benutzt, so daß kein anderer Held eine Lichtquelle mit sich führen muß.

3. Stabzauber: Hierdurch hat der Magier die Möglichkeit, seinen Stab auf Wunsch in ein 10 m langes Seil zu verwandeln, das sich, wenn hochgeworfen, von selbst an eventuellen Vorsprüngen, Haken etc. festknotet. Das Ritual kostet den Magier 19 ASP. Wenn ein Magier diesen Stabzauber besitzt, wird der Stab in entsprechenden Situationen (z.B. bei einer Kletterpartie) automatisch als Seil gewertet.

4. Stabzauber: Durch diesen Spruch kann der Magier bei jeder Zauberformel, die er in Zukunft durchführt, 2 ASP einsparen. (Jeder Zauber kostet aber mindestens 1 ASP.) Dieses Ritual kostet 27 ASP.

MAGISCHE SCHULUNG

Jeder Magier muß sich entscheiden, welchen Zweig der arkanen Lehre er bevorzugt, seien es nun Beschwörungen oder die

Verwandlung von Lebewesen. Je nach Art seines "Spezialgebiets" erhält er zu Beginn seiner Laufbahn eine Bonus auf die Zauberefertigkeit bestimmter magischer Formeln. Diese Formeln werden "Haussprüche" genannt und können im Lauf des Abenteuerlebens bei jedem Stufenanstieg um maximal 3 Punkte gesteigert werden.

Die Haussprüche (+Startbonus) für die verschiedenen Spezialgebiete sind:

Antimagic: Beherrschungen brechen (+3), Destructibo (+1), Gardianum (+2), Illusionen zerstören (+2), Verwandlungen beenden (+3), Odem Arcanum (+1)

Beherrschung: Bannbaladin (+3), Horriphobus (+4), Respondami (+2), Somnigravis (+2), Sensibar (+1)

Beschwörung: Furor Blut (+3), Geister austreiben (+2), Heptagon (+2), Skeletarius (+2), Elementare beschwören (+2), Nekropathia (+1)

Bewegung: Axxeleratus (+3), Foramen (+3), Motoricus (+2), Spurlos Trittlos (+2), Transversalis Teleport (+2)

Heilung: Balsam Salabunde(+3), Klarum Purum (+3), Ruhe Körper Ruhe Geist (+3), Arcano Psychostabilis (+2), Ermutigen (+1)

Hellsicht: Adleraug (+2), Analüs (+2), Exposami (+1), Eigenschaften seid gelesen (+1), Odem Arcanum (+2), Penetrizzel (+2), SENSibar (+2)

Kampf: Blitz dich find (+2), Eisenrost (+1), Fulminictus (+2) Ignifaxius (+2), Plumbumbarum (+2), Scharfes Aug (+2), Armatrutz (+1)

Verwandlung: Adler Wolf und Hammerhai (+3), Armatrutz (+2), Paralü (+2), Salander (+3), Visibili (+2)

Veränderung: Abvenenum (+2), Brenne toter Stoff (+1), Claudibus (+1), Dunkelheit (+2), Flim Flam Funkel (+2), Hartes schmelze (+2), Silentium (+2)

Anhänge

DIE ZUSTANDSÜBERSICHT IM FORTGESCHRITTENEN-SPIEL

Die Zustandsübersicht im Anfänger-Spiel finden Sie auf den Seiten 31 ff. beschrieben. Wir führen im folgenden noch einmal die komplette Beschreibung der Zustandsübersicht auf, wie sie sich dem Spieler im Fortgeschrittenen-Modus darstellt.

Wenn Sie vom Hauptbildschirm aus eines der Portraits aus der unteren Leiste mit der linken Maustaste doppelt anklicken oder über **Control-E** einen Charakter auswählen, gelangen Sie auf die aus mehreren Bildschirmen bestehende Zustandsübersicht des entsprechenden Helden. Sie müssen auf jeden Fall auf die Zustandsübersicht umschalten, wenn Sie einen bestimmten Gegenstand benutzen, Waffen oder Kleidung wechseln oder Hunger und Durst stillen wollen. Darüber hinaus können Sie von der Zustandsübersicht aus den Helden ein

Talent anwenden oder einen Zauber sprechen lassen.

Vom Hauptbildschirm aus erreichen Sie zunächst den Bildschirm *"Eigenschaften"*, von dort aus können Sie per Menü in die Bildschirme *"AT/PA-Werte"* und *"Talente"* wechseln, sofern der Held magisch begabt ist außerdem auch in den Bildschirm *"Zauber I"*, und von dort weiter in den Bildschirm *"Zauber II"*. Aufbau und Funktionen der jeweiligen Bildschirme werden im folgenden erläutert. Fester Bestandteil aller Bildschirme der Zustandsübersicht sind die *Basisinformationen* im oberen Bildschirmbereich.

Durch Mausklick rechts rufen Sie das Menü des jeweiligen Bildschirms auf. Beachten Sie bitte, daß das Menü in der Zustandsübersicht nicht durch Icons gesteuert

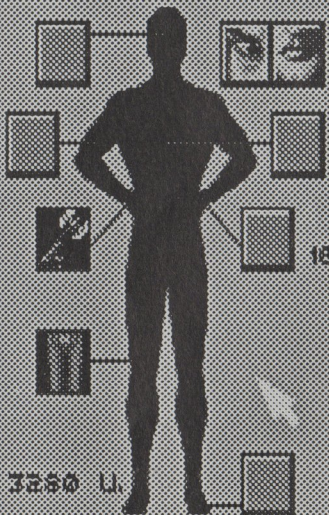


**ROGERND JOHANN
THORWALER**

AP 0
STUFE 1
GELD 200 05 OH

Das Schwarze Auge

HUNGER 
DURST 



182 CM

3250 LI

SCHUTZGOTT FIRUN

MU	12/12	AG	7/7
KL	11/11	HA	7/7
CH	12/12	EA	7/7
FF	10/10	GO	6/6
GE	11/11	TA	7/7
IN	10/10	NG	7/7
KK	13/13	JZ	4/4

LE 30/30
AE 0/0
MR -8
RS 0

AUSDAUER 43
LAST 250 LI

werden kann. Ebenso gibt es eine Reihe von Funktionen, die Sie nur auf dem Bildschirm durch Maus- und Icon-Aktionen aufrufen können (Oberflächenfunktionen), nicht aber vom Menü aus. Die Oberflächenfunktionen werden bei der Beschreibung des Bildschirms "Eigenschaften" genauer erläutert. Die Menüs der verschiedenen Bildschirme der Zustandsübersicht haben eine Reihe deklungsgleicher Optionen, daher werden alle möglichen Menüeinträge erst am Ende des Kapitels in einer Übersicht erläutert. Bei der Beschreibung der einzelnen Bildschirme finden Sie jeweils nur eine Auflistung der verfügbaren Menüoptionen.

BASISINFORMATIONEN (IN ALLEN BILDSCHIRMEN)

Oben links in der Ecke finden Sie das Portrait des Helden, den Sie angeklickt haben. Direkt daneben Name, Typ, Abenteuerpunkte, Vermögen und Stufe des Helden.

Unter dem Portrait gibt es zwei kleine Pfeil-Icons, mit denen Sie durch die Zustandsübersichten der verschiedenen Helden blättern, also auf die Übersicht eines anderen Helden umschalten können. Wenn Sie ohne Maus arbeiten, blättern Sie mit Cursor rechts bzw. Cursor links. Das Blättern geschieht gemäß der Reihenfolge der Charaktere in der Portraitleiste. Sie landen stets auf jenem Bildschirm, den Sie gerade aktiviert haben, gelangen also vom Bildschirm *Talente* des Helden A wieder in den Bildschirm "Talente" in der Zustandsübersicht des Helden B. Wählen Sie die Funktion *Blättern* in einem der beiden Bildschirme *Zauber* an, dann werden alle Helden übergangen, die nicht magisch begabt sind.

In der Ecke rechts oben befinden sich die Anzeigen für Hunger (rot) und Durst (blau). Die Zustandsanzeigen darunter geben über Hunger und Durst des Charakters Auskunft: Ein hellroter bzw. hellblauer Balken gibt an, wieviel Hunger/Durst der Charakter hat. Hat die Anzeige den rechten An-

schlag erreicht, dann blinkt der Balken zur Warnung, denn es muß dringend etwas getan werden, um die grundlegenden Bedürfnisse zu stillen. Sind jedoch beide Balken dunkelrot bzw. -blau, dann ist Ihr Held satt und zufrieden. (Näheres dazu folgt etwas weiter unten im Text.)

Falls der Held krank oder vergiftet ist, so erscheint in der Mitte oben zwischen den Anzeigen für Hunger und Durst und dem Heldenportrait ein entsprechender Hinweis. Sie können gegebenenfalls den Hinweis anklicken, um Näheres zu erfahren. Außerdem finden Sie entsprechende Einträge im Menü - können sich also auch von dort aus genauer über den Zustand des Helden informieren. Nehmen Sie Krankheiten und Vergiftungen ernst und suchen Sie schnellstmöglich einen Heiler auf.

Der die Basisinformationen enthaltende obere Bildschirmbereich ist Bestandteil aller Bildschirme der Zustandsübersicht. Wenn Sie also auf andere Bildschirme des Charakters umschalten, bleiben die Basisinformationen stets erhalten.

BILDSCHIRM "EIGENSCHAFTEN"

Das Programm schaltet automatisch auf diesen Bildschirm, wenn Sie die Zustandsübersicht von der Portraitleiste aufrufen.

Unterhalb der Basisinformationen befindet sich links die *Inventarleiste*, daneben die *Silhouette* mit den *Körperzonen-Icons*. Neben dem Kopf der Silhouette gibt es zwei besondere Positionen, das *Auge*- und das *Mund-Icon*. Eine Zahl zu Füßen der Silhouette zeigt an, wie schwer der Charakter ist, und rechts daneben erhalten Sie Angaben über seine Größe.

Im rechten Bildschirmbereich sind die eigentlichen Werte angegeben, das sind die jeweils sieben guten und schlechten Eigenschaften. Vor dem Schrägstrich sind die aktuellen, dahinter die Grundwerte aufgeführt. Im Verlauf des Abenteuers können sich die Werte ändern, die Grundwerte z.B. beim Erreichen einer neuen Stufe, die aktuellen Werte durch Einnahme eines Elixiers,

durch Vergiftung oder Zauberei. Am unteren Rand finden Sie die Werte für Lebensenergie, Astralenergie, Magieresistenz, Rüstungsschutz, Last und Ausdauer.

Vor allem die Last-Anzeige sollte von besonderem Interesse für Sie sein, denn bei einer zu hohen Belastung wird der Held im Kampf unbeweglicher. Die Maximallast darf **KKx100** (in Unzen) nicht überschreiten.

Das Menü können Sie durch Mausklick rechts aufrufen, die Menüeinträge sind am Ende dieses Abschnittes genauer erläutert.

In der folgenden Übersicht sind daher nur Bedeutung und Funktion der einzelnen Bildelemente (*Oberflächenfunktionen*) zusammengestellt:

Inventarleiste: In der Inventarleiste finden Sie die Icons aller Gegenstände, die der Charakter bei sich trägt. Eines der Icons ist rot umrandet - der dazugehörige Gegenstand ist aktiv, das heißt, die Optionen **Gegenstand übergeben** usw. beziehen sich auf diesen speziellen Gegenstand. Sie können einen anderen Gegenstand durch einfachen Mausklick links (oder durch die Cursortasten hoch/runter und die Eingabetaste) aktivieren, jetzt erscheint das neu ausgewählte Icon rot umrandet.

Ebenso können Sie einen Gegenstand aufnehmen, indem Sie auf das entsprechende Icon fahren und es mit der linken Maustaste anklicken (oder durch die Cursortasten hoch/runter und die Eingabetaste). Der Mauszeiger wird durch einen weißen Umriß des Gegenstandes ersetzt, und Sie können nun damit auf das Auge- oder Mund-Icon fahren, oder den Gegenstand einer Körperzone zuordnen, indem Sie dorthin fahren. Sie können den Gegenstand auch mit den Cursortasten bewegen (er erscheint als gelber Rahmen) und durch einen weiteren Druck auf die Eingabetaste einer Körperzone zuordnen.

Insgesamt kann ein Charakter nur 16 Gegenstände in seinem Inventar besitzen. Gleichzeitig können allerdings alle Körperzonen bestückt sein, so daß der Besitz insgesamt bis zu 23 Gegenstände umfaßt. Nö-

tigenfalls müssen Sie durch Aufruf des Menüs Gegenstände übergeben oder wegwerfen, damit der Charakter wieder neue Gegenstände aufnehmen (z.B. kaufen/erbeuten) kann. Die beiden Funktionen werden am Ende dieses Abschnitts unter "Menüoptionen" näher erklärt.

Silhouette: Die Silhouette hat an sich keine besondere Funktion, jedoch können Sie daran genau erkennen, in welchen Körperzonen die Icons lokalisiert sind.

Körperzonen-Icons: Insgesamt hat jeder Charakter sieben Positionen, denen Sie einen Gegenstand zuordnen können. Die Positionen Kopf, Oberkörper, Unterkörper, Arme und Füße können nur mit Kleidung oder Rüstung bestückt werden. Je nach Kleidungszustand hat der Held einen anderen Rüstungsschutz. Wenn Sie zum Beispiel keines der Icons belegen, dann ist er nackt und hat RS 0. Solange eine Rüstung nur in der Inventarleiste erscheint, ist sie wenig von Nutzen für den Charakter. Erst dann, wenn eine Rüstung der dazugehörigen Körperzone zugeordnet wurde, wird sie auch tatsächlich am Leib getragen - ansonsten schleppt der Charakter die Rüstung nur mit sich herum.

Die beiden Körperzonen *rechte* und *linke Hand* haben eine besondere Bedeutung. Nur Gegenstände, die dort festgemacht sind, können ohne weiteres sofort benutzt werden. Das ist insbesondere im **Kampf** wichtig, denn wenn der Charakter keine Waffe in der rechten Hand hat, muß er sich zunächst bewaffnen und verliert wertvolle Zeit. Gegenstände in der linken Hand können im Kampf **benutzt** werden. Dies ist vor allem für solche Gegenstände wie Heiltränke oder Amulette wichtig, aber auch Pfeile und Bolzen eines Schützen müssen sich hier befinden. **Also: Rechte Hand = Waffenhand; Linke Hand = Hand für Schild oder Ausrüstung.**

Um die Körperzonen zu bestücken, nehmen Sie einen Gegenstand aus der Inventarleiste auf (siehe oben), und klicken anschließend über der gewünschten Kör-

perzone. Nun verschwindet das Icon aus der Inventarleiste und wird statt dessen auf der angeklickten Position abgelegt. Umgekehrt können Sie einen Gegenstand aus einer der Körperzonen aufnehmen und wieder im Inventar ablegen. Beachten Sie bitte, daß Sie jeder Körperzone nur einen Gegenstand zuordnen können. Darüber hinaus gibt es eine Reihe von Gegenständen, mit denen Sie ganz bestimmte Körperzonen nicht bestücken können; in diesem Fall erscheint eine entsprechende Meldung.

Auge-Icon: Sie benötigen das Auge-Icon, um Gegenstände zu betrachten. Klicken Sie ein Icon aus der Inventarleiste (oder den Körperzonen) an, wird der Mauszeiger durch einen weißen Umriß des Gegenstandes ersetzt. Fahren Sie nun mit dem Gegenstand auf das Auge-Icon: Nach erneutem Klick erscheint eine Infobox, die Ihnen angibt, um welchen Gegenstand es sich handelt und wie der Zustand des Gegenstandes ist.

Mund-Icon: Das Mund-Icon brauchen Sie, wenn der Charakter essen oder trinken soll. Fahren Sie auf ein entsprechendes Nahrungsmittel (z.B. einen Wasserschlauch), klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an, so daß der Mauszeiger durch den Umriß des Gegenstandes ersetzt wird. Wenn Sie nun auf das Mund-Icon fahren und erneut klicken, wird die Nahrung aufgenommen. Sind Hunger bzw. Durst noch nicht gestillt, dann klicken Sie erneut oder wählen ein anders Nahrungsmittel aus. Sollten Sie versuchen den Helden mit Gegenständen zu füttern, die nicht als Nahrungsmittel dienen können (z.B. Schwert), dann erscheint eine entsprechende Meldung.

BILDSCHIRM "AT/PA-WERTE"

Der Aufbau dieses Bildschirms entspricht dem Bildschirm "Eigenschaften", jedoch sind im rechten Bildbereich neben der Silhouette statt der Eigenschafts- die Kampfwerte aufgelistet, oben Basis-AT und Basis-PA, darunter die Kampfwerte AT/PA für die verschiedenen Waffengattungen. Unter dem Eintrag *momentan* finden Sie die aktuellen

AT- und PA-Werte für die Waffe, die der Held gerade in der rechten Hand hält. Es stehen Ihnen die selben Oberflächenfunktionen zur Verfügung wie im Bildschirm "Eigenschaften".

Das Menü können Sie durch Mausklick rechts aufrufen, die Erläuterung der Menüeinträge finden Sie am Ende dieses Abschnittes.

BILDSCHIRM "TALENTE"

Unter den Basisinformationen sind die Talente des Charakters nach Gruppen geordnet aufgeführt. Die Gruppen sind durch weiße Überschriften gekennzeichnet, darunter finden Sie in schwarzer Schrift die Talente und jeweils rechts daneben den Talentwert des Helden.

In diesem Bildschirm stehen Ihnen keine Oberflächenfunktionen zur Verfügung. Das Menü können Sie durch Mausklick rechts aufrufen, die Erläuterung der Menüeinträge finden Sie am Ende dieses Abschnittes.

BILDSCHIRM "ZAUBER I"

Unter den Basisinformationen sind die Zauberfertigkeiten des Helden nach Spezialgebieten geordnet aufgeführt. Die Gebiete sind jeweils durch weiße Überschriften gekennzeichnet, darunter finden Sie in schwarzer Schrift die Zauber und jeweils rechts daneben die Zauberfertigkeit des Helden. Die Spezialgebiete *Veränderung*, *Verwandlung* und *Verständigung* finden Sie nicht auf diesem, sondern auf dem Bildschirm **Zauber II**.

In diesem Bildschirm stehen Ihnen keine Oberflächenfunktionen zur Verfügung. Das Menü können Sie durch Mausklick rechts aufrufen, die Erläuterung der Menüeinträge finden Sie am Ende dieses Abschnittes.

BILDSCHIRM "ZAUBER II"

Unter den Basisinformationen sind die Zauberfertigkeiten des Helden nach Spezialgebieten geordnet aufgeführt. Die Ge-

biete sind jeweils durch weiße Überschriften gekennzeichnet, darunter finden Sie in schwarzer Schrift die Zauber und jeweils rechts daneben die Zauberfertigkeit des Helden. Der Bildschirm umfaßt nur die Spezialgebiete *Veränderung*, *Verwandlung* und *Verständigung*, die übrigen Spezialgebiete finden Sie auf dem Bildschirm **Zauber I**.

In diesem Bildschirm stehen Ihnen keine Oberflächenfunktionen zur Verfügung. Das Menü können Sie durch Mausclick rechts aufrufen, die Erläuterung der Menüeinträge finden Sie am Ende dieses Abschnittes.

MENÜOPTIONEN

Gegenstand übergeben: Der aktivierte (in der Inventarleiste rot umrandete) Gegenstand kann mithilfe dieser Option an einen anderen Helden übergeben werden. Nachdem Sie den Menüeintrag aufgerufen haben, müssen Sie in einer Dialogbox noch anklicken, welchem Helden der Gegenstand übergeben werden soll.

Gegenstand benutzen: Sie können einige Gegenstände benutzen, beispielsweise ein Zunderkästchen, um damit eine Fackel anzuzünden, oder eine Schriftrolle, um sie zu lesen. Rufen Sie diesen Menüeintrag auf, dann wird der gerade aktivierte Gegenstand (in der Inventarleiste rot umrandet) benutzt, sofern eine besondere Benutzungsmöglichkeit dafür vorgesehen ist. Andernfalls erscheint die Meldung: "Diesen Gegenstand kann man nicht benutzen". Die meisten Gegenstände - das sei vorweg gesagt - können Sie nicht benutzen. Waffen werden beispielsweise benutzt, indem man damit kämpft; einige andere Gegenstände kann man nur essen oder trinken. Welche Gegenstände benutzt werden können, hängt von der jeweiligen Spielsituation ab. Sie müssen das von Fall zu Fall ausprobieren.

Gegenstand wegwerfen: Sie benötigen diese Möglichkeit, falls die Helden zu viel mit sich herumschleppen, und Sie keinen Händler finden, dem Sie die überschüs-

sigen Gegenstände verkaufen können. Da weggeworfene Gegenstände unwiderruflich verloren sind und später nicht wieder aufgenommen werden können, gibt es eine Sicherheitsabfrage, bevor der Gegenstand tatsächlich aus dem Inventar des Helden verschwindet.

AT/PA-Werte: Damit schalten Sie auf den Bildschirm "AT/PA-Werte" um.

Eigenschaften: Damit schalten Sie auf den Bildschirm "Eigenschaften" um.

Talente: Damit schalten Sie auf den Bildschirm "Talente" um.

Zauberfertigkeiten: Damit schalten Sie auf den Bildschirm "Zauber I" um.

Zurück: Nach Anklicken dieses Menüeintrages verlassen Sie den Charaktermonitor und kehren wieder auf den Hauptbildschirm zurück.

Krankheit: Sollte dieser Eintrag auftauchen, dann ist der Held auch tatsächlich krank. Nach Anklicken des Eintrags erfahren Sie in einer Infobox Genauerer über den Gesundheitszustand des Helden.

Vergiftung: Sollte dieser Eintrag auftauchen, dann ist der Held auch tatsächlich vergiftet. Nach Anklicken des Eintrags erfahren Sie in einer Infobox Genauerer über den Gesundheitszustand des Helden.

Talent anwenden: Alle Talente, die Sie in der jeweiligen Spielsituation anwenden können, werden nach Anklicken dieser Option angezeigt, und Sie können darunter auswählen. Bedenken Sie, daß die meisten Talente verdeckt, also ohne Ihr Zutun, angewendet werden - daher bietet Ihnen diese Option nur relativ beschränkte Möglichkeiten.

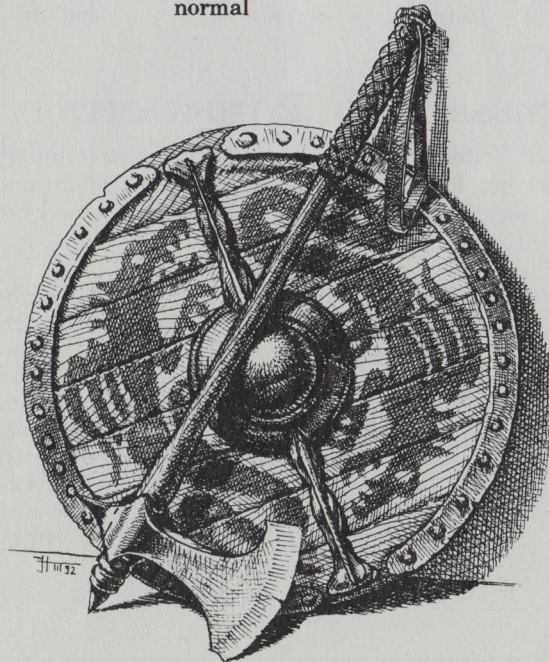
Zauber sprechen: Sie benötigen diese Möglichkeit, um den Helden einen Zauber sprechen zu lassen. Nach Anklicken erscheint eine Dialogbox, in der Sie zunächst das Gebiet angeben, danach erscheint eine weitere Dialogbox, in der Sie den genauen Zauber auswählen. Einige Zauber sind nur

Mehr Zauber: Damit schalten Sie zwischen den Bildschirmen "Zauber I" und "Zauber II" hin- und her.

AVENTURISCHE WAFFEN

Im folgenden finden Sie eine Liste aller in der **Schicksalsklinge** käuflichen Waffen. Die Rubrik **Schaden** bedeutet hierbei, wieviel Trefferpunkte die Waffe in etwa anrichtet, die Rubrik **Handhabung** kann als Maß dafür genommen werden, welche Einbußen auf seinen Attacke- und Paradowert der Kämpfer hinnehmen muß, der mit solch einer Waffe ausgerüstet ist.

Art	Schaden	Handhabung
Messer	sehr gering	schwierig
Dolch	gering	schwierig
Speer	normal	schwierig
Knüppel	gering	schwierig
Keule	normal	schwierig
Schwert	normal	einfach
Schwerer Dolch	gering	schwierig
Säbel	normal	einfach
Entermesser	normal	einfach
Skraja	normal	einfach
Kurzschwert	gering	einfach
Streitkolben	normal	einfach
Kriegsbeil	normal	schwierig
Orknase	groß	einfach
Barbarenstreitaxt	sehr groß	sehr schwierig
Florett	normal	einfach
Degen	normal	einfach



Dreschflegel	gering	sehr schwierig
Bastardschwert	groß	schwierig
Rapier	normal	einfach
Pike	normal	sehr schwierig
Hellebarde	normal	schwierig
Kampfstab	gering	einfach
Sichel	gering	sehr schwierig
Sense	gering	schwierig
Zweihänder	groß	schwierig
Ogerfänger	gering	schwierig
Morgenstern	groß	sehr schwierig
Peitsche	sehr gering	sehr schwierig
Kriegshammer	groß	sehr schwierig
Dreizack	normal	schwierig
Khunchomer	normal	einfach
Rondrakamm	groß	schwierig
Ochsenherde	sehr groß	sehr schwierig
Basiliskenzunge	gering	schwierig
Brabakbengel	normal	einfach
Rabenschnabel	normal	einfach
Mengbilar	gering	schwierig
Doppelkhunchomer	groß	schwierig
Tuzakmesser	groß	schwierig
Vulkanglasdolch	sehr gering	schwierig
Wolfsmesser	normal	einfach
Zweililien	gering	schwierig
Robbentöter	normal	einfach

SCHUSS- UND WURFWAFFEN

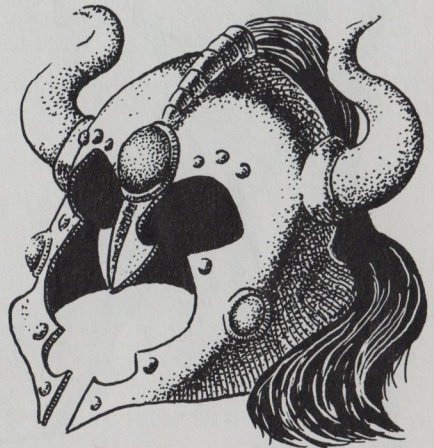
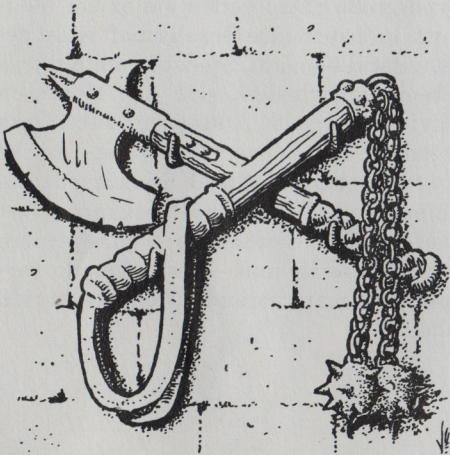
Die unten aufgelisteten Waffen können sie in diesem Abenteuer finden oder erwerben. Die Rubrik **Schaden** ist ein Maß für die angerichteten Trefferpunkte, die Rubrik **Handhabung** bedeutet, welche Aufschläge ein Schütze auf seinen Fernkampf-Probe hinnehmen muß.

Typ	Schaden	Treffsicherheit
Wurfmesser	gering	normal
Wurfstern	gering	normal
Schleuder	gering	gering
Borndorn	gering	normal
Wurfbeil	normal	gering
Kurzbogen	normal	hoch
Schneidzahn	normal	gering
Langbogen	normal	sehr hoch
Armbrust	groß	sehr hoch

AVENTURISCHE RÜSTUNGEN

Rüstungen besitzen sowohl Werte für den **Rüstungsschutz** - ein Maß für die Verminderung erlittener Trefferpunkte - als auch für die **Behinderung**, die sie für den Kämpfer mit sich bringen. Ebenfalls von Interesse ist das **Gewicht**, mit dem sie einen Charakter belasten:

Typ	RS	Behinderung	Gewicht (Unzen)
Wattierter Waffenrock	2	gering	120
Krötenhaut	3	gering	150
Lederrüstung	3	gering	180
Kettenhemd	4	mäßig	320
Schuppenpanzer	5	groß	480
Schild	+1	keine	140
Eisenschild	+2	keine	200
Helm	+1	gering	90
Topfhelm	+2	gering	100
Eisenhelm	+3	mäßig	180
Lederzeug	+1	gering	70
Kettenzeug	+1	gering	80
Plattenzeug	+2	mäßig	100



KREATUREN

MENSCHENÄHNLICHE

GOBLIN

Die Goblins sind ein zahlenmäßig großes Volk und besonders im Norden Aventuriens häufig anzutreffen. Oft treten sie als plündernde Banden auf und stellen als solche auch eine Gefahr für gut bewaffnete Abenteurer dar. Der kleinwüchsige, meist mit rotem Fell bedeckte Goblin ist aber im Normalfall kein Gegner für einen erwachsenen Menschen.



MENSCH

Menschen trifft man überall in Aventurien. In diesem Abenteuer tauchen sie in mannigfaltigster Weise auf: als Stadtbewohner und in der Wildnis; als Spielercharaktere, Nichtspielercharaktere, Begegnungen und Gegner.

OGER

Von allen riesenhaften Kreaturen sind die Oger die kleinsten, und doch überragen sie den durchschnittlichen Mensch um einen Meter. Oger sind mutig und kampflustig, wohnen in Höhlen und ernähren sich vorzugsweise von Menschenfleisch. Wegen dieser Unart und ihren gefährlichen Keulenschlägen sind sie sehr gefürchtet. Ihr größter Nachteil ist die geringe Intelligenz: Die tumben Schläger gelten als die dümmsten Zweibeiner Aventuriens, was sie auch besonders magieanfällig macht.

ORK

Von allen "Monstern" sind die Orks die menschenähnlichsten. In Gewicht und Körpergröße entsprechen sie einem Menschen, und auch ihre Gesellschaft weist gewisse Parallelen auf. Sie ist in ein Kastensystem untergliedert, das den stärksten Individuen sozialen Aufstieg erlaubt. Orks neigen zu aggressivem Auftreten, da ihr Leben durch Kampf und Konkurrenz bestimmt ist. Dieses Verhalten kann derart ausufern, daß Banden, ja sogar kleinere Stämme ihre Heimat - das Orkland - verlassen und marodierend durch Aventurien ziehen.

ZWERGE

Eines der ältesten aventurischen Völker ist das der Zwerge. Ihre eigentliche Heimat sind die Berge und das Mittelreich, aber auch im Gebiet der Thorwaler stößt man gelegentlich auf ihre Stollen und Minen. Viele Zwerge sind Meister der Schmiedekunst, und als Spielercharaktere verstärken sie so manche Heldengruppe. Einem verärgerten Zwerg geht man am besten aus dem Weg, denn meist versteht er seine Doppelaxt treffsicher anzuwenden, und sein Starrsinn ist schon fast sprichwörtlich.

**TIERE UND MONSTER****DÄMON (HESHTOT)**

Dämonen tauchen meist nur dann auf, wenn sie von einem Zauberkundigen oder Geweihten beschworen wurden. Im Kampf kann man sie nicht vernichten, sondern nur in ihre Sphäre zurückverbannen. Das geschieht mit magischen oder geweihten Waffen und durch Zaubersprüche. Als magische Waffe gilt jedes Artefakt, das mit einem Zauber belegt wurde.

Heshtot erscheint als wallende schwarze Kutte, unter der nichts als Finsternis verborgen ist. Seine Lieblingswaffen sind Schwert und Peitsche. Mit letzterer verursacht er auch besonderen Schaden.

DRACHE, HÖHLEN-

Ein relativ selten vorkommender, flugunfähiger Drache, der seine Behausung - Höhlen oder Erdspalten - kaum verläßt. Er hütet dort vielmehr seine Schätze und lauert auf Beute, zu der schon mancher goldgierige Abenteurer wurde.

Höhlendrachen sind gefährliche Gegner für eine Heldengruppe. Ihr Feueratem trifft alles in bis zu fünf Schritten Umkreis, und darüber hinaus sind sie auch noch magiebegabt, beherrschen aber nur wenige Sprüche: Odem Arcanum, Böser Blick, Horrorphobus, Herr über das Tierreich. Ein erfahrener Magier kann sie möglicherweise mit seiner Kunst beeindrucken.

HARPYIE

Die Harpyie ist ein intelligentes Wesen - ein Greif mit einem Frauenkopf -, das sich aufgrund seines wirren Verstandes häufig unberechenbar verhält. Oft begegnet die Harpyie Helden freundlich, nur um im nächsten Moment über sie herzufallen. Manchmal bricht sie einen Kampf unvermittelt ab oder bietet dem Gegner gar ihre Hilfe an.

Helden sollten der Harpyie in jedem Fall mit Vorsicht begegnen. Im Kampf ist sie nicht zu unterschätzen. Sie greift mit ihren scharfen Krallen oder einem kräftigen Flügelschlag an und ist durchaus in der Lage, einen Mensch durch die Lüfte zu verschleppen.



KRAKENMOLCH

Ein amphibisches Ungeheuer mit acht Fangarmen, das die Küstenstriche und Meere unsicher macht. Der Krakenmolch ist im Wasser wie auch an Land ein gefährlicher Gegner. An Land benutzt er zur Fortbewegung seine Tentakel fast wie Beine, kann im Kampf aber nur sechs davon einsetzen.

Der Krakenmolch ist überaus gefräßig, und seine Tentakel sind stark genug, um einen Menschen darin gefangen zu halten. Wirklich gefährlich ist der Biß der zehn Schritte messenden Kreatur oder eine Begegnung mit ihr im Wasser - denn das ist des Krakenmolches natürliches Element. Viele Opfer ertrinken in seiner Umklammerung, und es wurde schon häufig berichtet, daß Krakenmolche Fischerboote oder gar größere Kutter zum Kentern brachten.



MUMIE

Mumien sind Untote, die als Leichen durch Einbalsamieren vor Verfall geschützt wurden. Daher sind sie gegen Angriffe sehr resistent. Alle Waffen richten gegen sie nur halben Schaden an, und gegen die meisten Zaubersprüche sind sie immun. Auch wollen Gerüchte nicht verstummen, wonach im Kampf zerstückelte Mumien sich wieder zu ganzen Körpern zusammenfügten und ihre Widersacher in Angst und Schrecken versetzten.

HÖHLENSPINNE

Eine relativ seltene Riesenspinnenart. Der Körper der Höhlenspinne durchmißt bis zu anderthalb Schritt, und das ohne Beine.

Sie hält sich vornehmlich in Grotten und Felsspalten auf, wo sie ihr klebriges Netz spinnt, in dem sie sich nicht aufhält, aber sofort herbeieilt, wenn sich etwas darin gefangen hat. Die Höhlenspinne besitzt enorme Beißwerkzeuge und ein starkes Lähmungsgift, das die Attacke-, Parade- und Geschicklichkeitswerte der Opfer senkt.

SÄBELZAHNTIGER

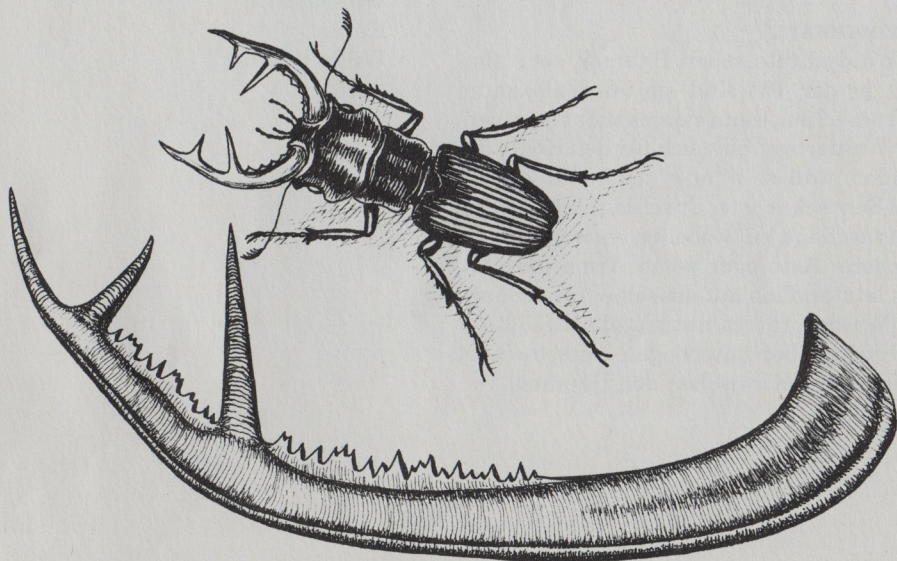
Eine riesige, ungemein gefährliche Raubkatzenart. Die in den Wäldern Nordaventuriens beheimateten Säbelzähntiger nennt man auch Steppentiger. Dieser verteidigt sein Revier verbissen gegen Eindringlinge und greift gern Helden an, die sich abseits der Gruppe halten. Pro Kampfrunde hat er zwei Attacken, wobei er entweder beide Pranken oder eine Pranke und seinen fürchterlichen Biß einsetzt.

KVILLOTTER

Diese gelbgrüne, bis zu 2 m lange Giftschlange Nordaventuriens bevorzugt offenes Steppengelände. Ihr Biß kann selbst einem Menschen gefährlich werden. Bei einem Schadenstreffer dringt mit 50% Wahrscheinlichkeit Gift in die Blutbahn ein, das bis zu 24 Schandenspunkten verursachen kann.

SCHRÖTER, GROSSER

Der Große Schröter oder Riesenhirschkäfer erreicht die Größe eines mittleren Hundes. In offenem Gelände weicht er den Menschen aus, in die Enge getrieben kämpft er jedoch mit seinen Zangen wie ein Berserker, und wegen seines dicken Chitinpanzers ist er nicht leicht zu bezwingen. Interessanterweise lassen sich jung gefangene Schröter abrichten, und eine Zeitlang galt es in Gareth als schick, mit solchen Tieren an der Leine über den Greifenplatz zu flanieren.



SKELETT

Besondere Form der Untoten. Wenn ein Körper verwest, bleiben nach einiger Zeit nur noch die Gebeine und - wenn der Tote so etwas besaß - metallene Teile übrig. Deswegen kann man Skeletten begegnen, die mit Helm und Kettenhemden angetan und auf einige Entfernung kaum von echten Kriegern zu unterscheiden sind.

Skelette können nur mit Hieb Waffen und Äxten wirksam bekämpft werden, Stichwaffen sind nutzlos.

STEFFENHUND

Diese struppigen, großen Wildhunde machen normalerweise nur Jagd auf leichte Beute wie kranke und verwundete Tiere. Wenn sie sich in die Enge gedrängt fühlen oder - wie gelegentlich im Winter - vollständig ausgehungert sind, dann greifen sie auch Menschen. Sie gelten als furchtlose Kämpfer, die erst dann locker lassen, wenn ihr Opfer am Boden liegt oder sie selbst so zahlreiche Verluste erlitten haben, daß der Kampf für sie aussichtslos geworden ist. Wildhunde jagen in Rudeln von 10 bis 20 Tieren.

WALDSCHRAT

Waldschrate sehen Bäumen sehr ähnlich. In der Tat sind sie im Wald kaum auszumachen, wenn sie sich nicht bewegen. Der Waldschrat hält sich für den König der Wälder, und er ahndet jeden Waldfrevel aufs Schrecklichste. Er schlägt schnell und überraschend zu, wobei er entweder abgebrochene Äste oder seine Arme einsetzt, was letztendlich auf dasselbe hinausläuft. Der Waldschrat ist mutig und zäh, sollte er im Kampf aber unterliegen, verschwindet er blitzschnell zwischen den Bäumen.

WALDLÖWE

Der Waldlöwe ist ein Vetter des Berglöwen und wie dieser nur im Norden Aventuriens beheimatet. Dieses elegante Tier besitzt ein silberweißes Fell und ist ein schierer Ausbund an Mut und Kraft. Es wird einen Menschen zwar nicht unbedingt anfallen, wird es aber in die Enge gedrängt oder selbst angegriffen, erweist es sich als zäher Kämpfer, der in jeder Runde mit Zähnen und Pranken gleichzeitig angreifen kann. Aufgrund seiner Schnelligkeit kann das Tier seine Attacken auf mehrere Gegner verteilen. Der Waldlöwe ist ein Einzelgänger, in Rudeln trifft man ihn nicht an.

WILD

Auch im Norden Aventuriens gibt es zahlreiche Wildtiere und sagenhafte Kreaturen, die in diesem Spiel aber nicht als Gegner der Helden auftreten, sondern in Begegnungen oder eben als jagbares Wild. Dazu zählen:

- Auerochse
- Einhorn
- Greif
- Höhlenbär
- Wollnashorn
- Karen
- Wildschwein

WÖLFE

Wölfe sind in der Wildnis Aventuriens häufig anzutreffen. Sie gelten als klug und jagen stets in Rudeln, die im Winter zu großen Meuten anwachsen können. Ein einzelner Wolf meidet normalerweise den Menschen, der Hunger kann Wölfe aber zu reißenden Bestien machen. Darüber hinaus können sie gefährliche Krankheiten wie die Tollwut übertragen.

Waldwolf

Die intelligenteste Art der aventurischen Wölfe. Die großen, schwarzpelzigen Tiere leben und jagen das ganze Jahr über in organisierten Rudeln, die meist von einer kampferfahrenen Wölfin geleitet werden. Waldwölfe fürchten sich nicht vor Lärm und Feuer, und wenn sie einer Beute erst einmal auf den Fersen sind, lassen sie nicht mehr locker, bis sie diese gerissen haben. Nur starke eigene Verluste dämpfen ihren Jagdtrieb.

Rauhwolf

Die Rauhwölfe sind die Herren der Tundra und Taiga und etwas ausdauernder als die Waldwölfe. Sie besitzen ein gelblichweißes Fell und sind ständige Begleiter der Niveusen, denen sie als heilig gelten.

**ZOMBIE**

Ein widerwärtiger Untoter, der Gegner oft allein durch seine Erscheinung in die Flucht schlägt. Diese Kreaturen sind so schwerfällig, daß sie sich nicht in Rüstungen bewegen können und mit den bloßen Händen kämpfen, oder was davon noch übrig ist. Zombies müssen bis zum letzten Lebenspunkt vernichtet sein, bevor sie endgültig in Borons Reich eingehen. Bevor es aber soweit ist, sollte man tunlichst jede Berührung mit ihnen vermeiden, denn sie übertragen die schlimmsten Krankheiten.

HEILKRÄUTER UND GIFTE

Während der Suche nach der Schicksalsklinge können Ihre Helden am Wegrand auch gelegentlich verschiedene Kräuter finden, die für ihren weiteren Weg von Nutzen sind. Diese Kräuter können die Helden entweder selbst verarbeiten oder bei einem Apotheker verkaufen. Dieser wiederum hat vielleicht andere Kräuter, Tinkturen, Elixiere und Gifte im Angebot, die bei den Helden auf Interesse stoßen.

Einige Kräuter sind auch für die Selbsterstellung von Heil- und Zaubertränken, Elixieren und Giften vonnöten - hier läuft allerdings nichts ohne das entsprechende Rezept, das der Gruppe erst einmal in die Hände fallen muß...

ALKRAUNE

Diese, häufig menschenähnlich aussehende, Wurzel ist die Grundlage vieler Zaubertränke. Sie findet sich vor allem in Waldgebieten und feuchten Grasländern.

ANGSTGIFT

Ein sofort wirkendes, magisches Gift, das beim Opfer dieselben Wirkungen hervorruft wie ein erfolgreicher Horriphobus-Zauber.

ARAX

Dies ist das konzentrierte Gift der Höhlenspinne. Es fügt nur leichten Schaden zu, dafür behindert es den Gegner durch Herabsetzung seiner Kampffertigkeiten.

ATMON

Dieses zähe Grasgewächs - oder besser, der Brei, der daraus gewonnen wird - muß aus der fernen Khomwüste herangeschafft werden. Atmonpaste verbessert alle Talente der Körperbeherrschung.

BANNSTAUB

Ein mächtiges Gift, das allen magisch begabten Personen langsam die Astralenergie raubt.

BELMART

Aus den dunkelgrünen Blättern des Belmartstrauchs läßt sich ein vorbeugendes Mittel gegen Krankheiten und Gifte herstellen.

DONF

Donfstengel werden von aventurischen Heilern gerne gegen alle Arten von Krankheiten verschrieben. Besonders wirksam sind sie jedoch gegen Paralyse und Sumpffieber.

FINAGE

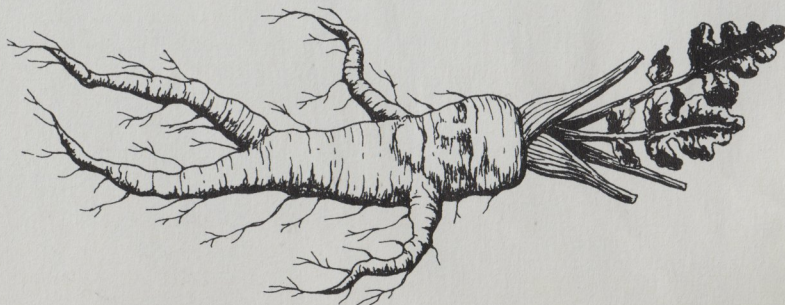
Der Absud aus den jungen Trieben des Finage-Baumes hebt eine durch Zauberei oder Krankheit abgesunkene Eigenschaft wieder auf den alten Stand.

GOLDLEIM

Ein ätzendes Kontaktgift, das man häufig auf Türgriffen oder den Öffnungsmechanismen von Schatztruhen findet.

GULMOND

Das Blatt des Gulmondstrauches, der vor allem im Svellttal, östlich des Orklands heimisch ist, ist für seine kraft- und ausdauersteigernde Wirkung bekannt. Aus Gul-



mond wird vorzugsweise ein Tee gebraut, die Blätter können jedoch auch frisch gegessen werden.

ILMENBLATT

Ein leichtes Rauschmittel aus südlichen Gefilden, das gewöhnlich geraucht wird. Die Dämpfe sollen jedoch auch Berserker besänftigen

JORUGA

Diese fingerlange gelbe Wurzel ist das einzige bekannte Mittel gegen die Tollwut und dementsprechend hoch geschätzt. In Nordaventurien findet man die Jorugawurzel vor allem in Nostria.

KAIRAN

Dieses Kraut ähnelt dem Schachtelhalm, wächst aber nur unter der Wasseroberfläche. Es ist extrem selten und findet sich gehäuft nur in der Gegend des Neunaugensees, kann jedoch gelegentlich auch in anderen Seen und Teichen gefunden werden.

KUKRIS

Dies ist ein fast auf der Stelle tödlich wirkendes Gift, das aus einer südlichen Lianenart gewonnen wird und daher sehr teuer ist.



MENCHAL

Dieser Kaktus aus den aventurischen Wüstenrandgebieten ist ein potentes Mittel gegen vielerlei Gifte.

OLGINWURZ

Die Wurzeln dieses Moores bilden Abwehrkräfte gegen Gifte und Krankheiten aller Art. Bedauerlicherweise ist dieses Kraut sehr selten und daher extrem teuer.

SCHLAFGIFT

Ein magisches Gift, das einen Gegner auf der Stelle in Schlaf versinken läßt. Ein weiterer Schlag weckt den Gegner jedoch wieder auf.

SCHWARZER LOTOS

Aus den Blütenpollen des Schwarzen Lotos kann ein sehr gefährliches Atemgift hergestellt werden.

SHURINKNOLLE

Die Shurinknolle, die sich auch im Orkland und der Thorwaler Gegend findet, liefert ein starkes, jedoch sehr langsam wirkendes Gift.

TARNELE

Diese dem Löwenzahn ähnliche Pflanze ist in fast ganz Aventurien zu finden und sollte zur Grundausrüstung eines jeden Heilers gehören, da eine Salbe aus zerriebenen Tarneleblättern den nächtlichen Regenerationsprozeß von Verwundeten fördert.

THONNYS

Mit Hilfe dieses unscheinbaren Krauts gelingt es Elfen (und auch Hexen und Druiden), astral zu meditieren, ein Prozeß, der sonst nur Magiern vorbehalten ist.

VIERBLÄTTRIGE EINBEERE

Die Beeren dieses Strauchs gehören zu den verbreitetsten Heilmitteln Aventuriens. Sie können entweder roh gegessen oder zu einem Sud verarbeitet werden. Außerdem bilden sie die Grundlage vieler Heiltränke.

WIRSELKRAUT

Für das - ebenfalls in ganz Aventurien verbreitete - Wirselskraut gilt ähnliches wie für die Vierblättrige Einbeere. Wirselskraut ist von seiner Wirkung jedoch noch etwas stärker und sollte in keinem Heldenrucksack fehlen!

KRANKHEITEN

Im Verlauf ihrer Suche nach der Schicksalsklinge kann es den Helden durch widrige Umstände passieren, daß sie sich die eine oder andere Krankheit zuziehen. Manche davon werden durch den Biß infizierter Tiere oder Monster übertragen, andere entstehen aus dem Ungeschick der Helden. Einige der im Spiel vorkommenden Krankheiten sind ansteckend, so daß die Heldengruppe schnell Heilung finden muß; andere wiederum betreffen nur einzelne Mitglieder der Gruppe, sind dafür umso gefährlicher. Die folgende Liste bietet Ihnen eine Übersicht über die im Spiel auftretenden Krankheiten:

WUNDFIEBER

Mit dieser gefährlichen Krankheit werden die Helden sicherlich einmal in Kontakt kommen. Wundfieber entsteht durch schlecht verheilte Wunden, die von rostigen Waffen oder dem Biß von Monstern stammen. Unbehandelt kann diese Infektion tödlich verlaufen. Daher sollten Ihre Helden es sich angewöhnen, nach jedem Kampf ihre Wunden entsprechend zu säubern und zu versorgen.

DUMPSCHÄDEL

Der vom Dumpfschädel betroffene Held fühlt sich schlapp und lustlos und erleidet auch geringen Schaden. Die größte Gefahr bei einer Dumpfschädel-Erkrankung ist jedoch die Möglichkeit, sich die Blaue Keuche zuzuziehen. Ursache der Erkrankung ist meist zu langer Aufenthalt in kaltem Wasser ohne nachheriges Abtrocknen und Aufwärmen. Dumpfschädel kann mit fast jedem Heilkraut bekämpft werden.

BLAUE KEUCHE

Die Blaue Keuche kann nur als Folgeerkrankung von Dumpfschädel (s.d.) auftreten. Der Patient sollte absolute Bettruhe wahren, um die Krankheit nicht zu verschlimmern. Dies kann sich zwar über eine geraume Weile hinziehen, ist aber der einzige Weg, eine Blaue Keuche loszuwerden, von der frühzeitigen Behandlung von Dumpfschädel einmal abgesehen.

PARALYSE

Diese gefährliche Krankheit, die zu einer

vollständigen Lähmung des betroffenen Helden führen kann, wird vor allem von Untoten übertragen. Schnelle Hilfe und die Verabreichung von Donf sind die einzige Garantie für ein Überleben des Charakters.

SCHLACHTFELDFIEBER

Ghule und Untote sind die Überträger dieser heimtückischen Krankheit, die vor allem für Elfen oft tödlich endet. Der Verlauf dieser Infektion ist schwerwiegend, zumal sowohl Einbußen an Körper- als auch an Lebenskraft den Patienten ans Bett fesseln. Einzige bekannte Behandlungsmethode ist die kombinierte Verabreichung von Joruga und Gulmond.

ERFRIERUNGEN

Erfrierungen können kaum richtig behandelt werden. Statt dessen empfiehlt sich eine Vorbeugung durch festes Schuhwerk und Winterkleidung. Bei extremen Wetterbedingungen - zumal im Winter - sollten die Helden ohnehin auf längere Märsche verzichten.

TOLLWUT

Die Tollwut wird ausschließlich durch den Biß von Wildtieren übertragen. Sie ist zwar recht selten, dafür verläuft sie in vielen Fällen tödlich. Außerdem besteht die Gefahr, daß der Infizierte seine eigenen Kameraden angreift. Zur Heilung ist strenge Bettruhe vonnöten. Das einzige Kraut, das den Heilungsprozeß unterstützt, ist Joruga.

DIE ZAUBERFORMELN

Magier, Elfen, Hexen und Druiden verfügen über eine Menge magischer Formeln, die den verschiedenen Gebieten der Magie zugeordnet sind. Im folgenden finden Sie eine Auflistung aller magischen Formeln und aller zugehörigen Proben. Die Buchstaben in Klammern geben an, welchen Ursprungs die Sprüche sind (M=Magier, E=Elf, D=Druide, H=Hexe)

ANTIMAGIE

Beherrschungen brechen (D)	KL/IN/CH
Destructibo Arcanitas (M)	KL/KL/FF
Gardianum Paradei (M)	IN/CH/KK
Illusionen zerstören (M)	KL/IN/CH
Verwandlung beenden (H)	MU/KL/CH

BEHERRSCHUNG

Band und Fessel (E)	KL/CH/KK
Bannbaladin (E)	IN/CH/CH
Böser Blick (D)	MU/CH/CH
Große Gier (H)	KL/IN/CH
Große Verwirrung (D)	KL/KL/CH
Herr über das Tierreich (D)	MU/MU/CH
Horriphobus (M)	MU/IN/CH
Magischer Raub (D)	MU/KL/KK
Respondami Veritar (M)	KL/IN/CH
Sanftmut (H)	MU/CH/CH
Somnigravis Tausendschaf (E)	KL/CH/CH
Zwingtanz (D)	MU/KL/CH

DÄMONOLOGIE

Furor Blut und Sulphurdampf (M)	MU/MU/CH
Geister austreiben (D)	MU/MU/CH
Geister beschwören (D)	MU/MU/CH
Heptagon und Krötenei (M)	MU/MU/CH
Krähenruf (H)	MU/CH/CH
Skelettarius Kryptaduft (M)	MU/MU/CH

ELEMENTARE

Elementare beschwören (D)	MU/KL/CH
Nihilatio Gravitatis (M)	KL/KK/KK
Solidirid Farbenspiel (E)	IN/GE/KK

BEWEGUNG

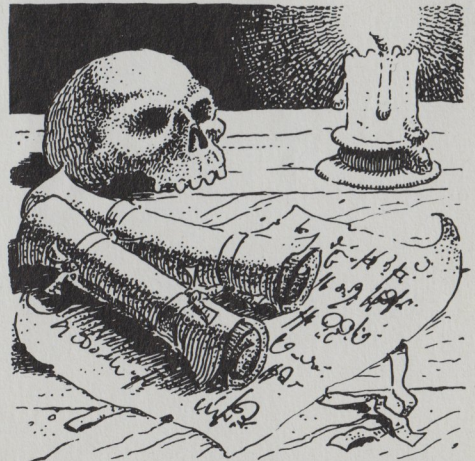
Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit (E)	KL/GE/KK
Foramen Foraminor (M)	KL/KL/FF
Motoricus Motilitich (M)	KL/FF/KK
Spurlos Trittlos Fährtenlos (E)	IN/GE/GE
Transversalis Teleport (M)	KL/KK/KK
Über Eis und über Schnee (E)	KL/GE/KK

HEILUNG

Balsam Salabunde (E)	MU/IN/CH
Hexenspeichel (H)	IN/CH/FF
Klarum Purum Kräutersud (M)	KL/KL/CH
Ruhe Körper Ruhe Geist (E)	KL/CH/KK
Tiere besprechen (H)	MU/IN/CH

HELLSICHT

Adleraug und Luchsenohr (E)	KL/IN/FF
Analüs Arcanstruktur (M)	KL/KL/IN
Eigenschaften seid gelesen (E)	KL/IN/CH
Exposami Creatur (E)	KL/KL/IN
Odem Arcanum (E)	KL/IN/CH
Penetrizzel Holz und Stein (M)	KL/KL/KK
Sensibar wahr und klar (E)	KL/IN/CH



ILLUSION

Chamaelioni Mimikry (E)	IN/CH/GE
Duplicatus Doppelpein (M)	KL/CH/GE
Harmlose Gestalt (H)	KL/CH/GE
Hexenknoten (H)	KL/IN/CH

KAMPF

Blitz dich find (E)	KL/IN/GE
Ecliptifactus (M)	MU/KL/KK
Eisenrost und grüner Span (M)	KL/CH/GE
Fulminictus Donnerkeil (E)	KL/GE/KK
Ignifaxius Flammenstrahl (M)	KL/GE/FF
Plumbumbarum und Narretei (M)	CH/GE/KK
Radau (H)	MU/IN/CH
Soft Kraft Monsternacht (M)	MU/IN/CH
Scharfes Aug und sichre Hand (E)	IN/GE/FF

VERSTÄNDIGUNG

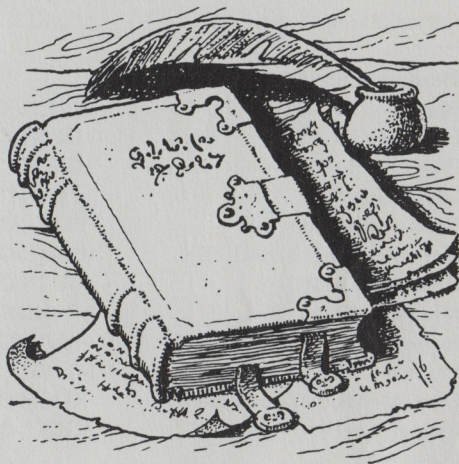
Hexenblick (H)	IN/IN/CH
Nekrophia modern Leich (M)	MU/KL/CH

VERWANDLUNG

Adler Wolf und Hammerhai (E)	MU/IN/GE
Arcano Psychostabilis (M)	MU/KL/CH
Armaturtz (E)	IN/GE/KK
MU+, KL+ etc.	KL/CH/entspr. Eigenschaft
Feuerbann (H)	MU/MU/KK
In See und Fluß (E)	MU/KL/KK
Paralü Paralein (M)	IN/CH/KK
Salander Mutanderer (M)	KL/IN/CH
Visibili Vanitar (E)	KL/KL/GE

VERÄNDERUNG

Abvenenum Pest und Galle (E)	KL/KL/FF
Aeolitus Windgebräus (E)	KL/CH/KK
Brenne toter Stoff (M)	MU/KL/KK
Claudibus Clavistibor (M)	KL/FF/KK
Dunkelheit (D)	KL/KL/FF
Flim Flam Funkel (E)	KL/KL/FF
Hartes Schmelze (M)	MU/KL/KK
Silentium Silentille (E)	KL/KL/CH
Sturmgebrüll besänft'ge dich (E)	KL/CH/KK
Weiches erstarre (M)	MU/KL/KK



DIE TALENTE

Auch die Talente sind in verschiedene Gruppen eingeteilt, die sich - und dies gilt gleichermaßen für alle Helden - verschieden gut steigern lassen. Bei den Talenten gibt es keine Beschränkung, ab welchem Talentwert sich eine Fertigkeit einsetzen läßt.

Im folgenden präsentieren wir Ihnen alle im Spiel vorkommenden Talente:

KAMPF

Auf die Kampftechnik-Talente werden keine Proben abgelegt. Vielmehr dienen sie der Festlegung der Attacke- und Parade-werte in den verschiedenen Kategorien. Kampftechnik-Talente können um 1 Punkt pro Stufe gesteigert werden.

WAFFENLOS

Boxen, Ringen und Treten werden in diesem Talent zusammengefaßt, auf das Charaktere im Notfall (wenn ihre Waffe zerbrochen ist) zurückgreifen können.

HIEBWAFFEN

Als Hieb- und Stichwaffen gelten sowohl scharfe H. (wie Säbel, Entermesser und Khunchomer) als auch stumpfe H. wie Streitkolben und Morgenstern.

STICHWAFFEN

Degen, Rapier und Florett, aber auch alle Messer und Dolche fallen in diese Kategorie.

SCHWERTER

Schwerter werden in erster Linie zum Schlagen, seltener zum Stechen eingesetzt. Sie sind recht einfach zu führen und fast überall zu erhalten.

ÄXTE

Gerade in Thorwal sind Äxte und Beile aller Art sehr beliebt und daher leicht erhältlich. Äxte (wie z.B. die Orknase und die Barbarenstreitaxt) richten großen Schaden an, sind aber recht schwierig zu führen.

SPEERE

Dieses Talent regelt nicht nur die Handhabung von Speeren und Stangenwaffen, sondern auch der ähnlich geführten Kampfstäbe und Zweililien.

ZWEIHÄNDER

Hierunter fallen alle zweihändig geführten Schwerter wie das Tuzakmesser und der Rondrakamm. Für gewöhnlich erlernen nur Krieger den Umgang mit solchen unhandlichen Waffen.

SCHUSSWAFFEN

Die beiden verbreitetsten Typen von Schusswaffen sind Armbrust und Bogen, die jeweils in verschiedenen Ausführungen vorkommen.

WURFWAFFEN

In den Bereich Wurf- und Wurfwaffen fallen alle Wurfspeere, -messer, -sterne und -äxte.

KÖRPER

Talente der Körperbeherrschung regeln alle "athletischen" Aktionen, seien es nun Klettern, Verstecken oder Reiten. Für ein Gelingen dieser Proben sind auch gute Werte in den Eigenschaften Körperkraft und Gewandtheit vonnöten. Talente der Körperbeherrschung können um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden.

AKROBATIK (MU/GE/KK)

Mit Salti und Flicflacs läßt sich in erster Linie gutes Silber verdienen. Um in überraschenden Situationen akrobatisch zu reagieren, ist eher das Talent Körperbeherrschung gefragt.

KLETTERN (MU/GE/KK)

Sowohl mit als auch ohne Hilfsmittel ist Klettern, zumal in großer Höhe, eine riskante Angelegenheit. Schon ein kleiner Fehler kann üble Folgen nach sich ziehen.

KÖRPERBEHERRSCHUNG (MU/IN/GE)

Mit einer gelungenen Probe auf Körperbeherrschung kann ein Held die Folgen eines Sturzes mindern, sich aus gegnerischem Griff entwinden oder durch einen engen Spalt quetschen.

REITEN (CH/GE/KK)

Die Fertigkeit, sich auch bei gewagten Manövern auf dem Pferderücken zu halten.

SCHLEICHEN (MU/IN/GE)

Die Fähigkeit, sich lautlos zu bewegen. Auch abhängig vom Untergrund und von der Rüstung, die der Held trägt.

SCHWIMMEN (MU/GE/KK)

Legt fest, wie lange ein Held sich über Wasser halten kann. Alle Arten von Rüstungen sind beim Schwimmen höchst hinderlich.

SELBSTBEHERRSCHUNG (MU/KK/KK)

Die Fähigkeit, Schaden einzustecken, ohne durch den Schmerz behindert oder gar kampfunfähig zu werden.

TANZEN (CH/GE/GE)

Mit einem genügend hohen Tanztalent läßt sich so manches Silberstück verdienen.

VERSTECKEN (MU/IN/GE)

Hier geht es darum, in genügend kurzer Zeit ein geeignetes Versteck zu finden.

ZECHEN (KL/IN/KK)

Die Fertigkeit, große Mengen Bier, Schnaps oder Wein zu sich zu nehmen, ohne daß man betrunken wird.

GESELLSCHAFT

Gesellschaftliche Talente regeln den zwischenmenschlichen Umgang, sind also vor allem in der Zivilisation von Nutzen. Sie können um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden.

BEKEHREN (KL/IN/CH)

Die Fähigkeit, andere von seiner Meinung zu überzeugen, vor allem in religiöser Hinsicht.

BETÖREN (IN/CH/CH)

Die Fähigkeit, Personen des anderen Geschlechts anzuziehen.

FEILSCHEN (MU/KL/CH)

Ein guter Feilscher kann bei einem Händler bis zu 50% Rabatt erzielen.

GASSENWISSEN (KL/IN/CH)

Regelt das Zurechtfinden in fremden Städten: Wo gibt es eine unbewachte Abkürzung, wo patrouillieren die Stadtwachen, in welchem Viertel kann man gut Geld erbetteln?

LÜGEN (MU/IN/CH)

Die Fertigkeit, seinem Gegenüber eine glatte Lüge aufzutischen und als Wahrheit zu verkaufen.

MENSCHENKENNTNIS (KL/IN/CH)

Gibt eine Einschätzung des Verhaltens von Nichtspielercharakteren.

SCHÄTZEN (KL/IN/IN)

Mit diesem Talent kann der Wert von Artefakten und anderen nützlichen Gegenständen erkannt werden.

NATUR

Natur-Talente sind für ein Leben in der Wildnis unabdingbar. Sie lassen sich um 2 Punkte pro Stufe steigern.

FÄHRTENSUCHEN (KL/IN/GE)

Dieses Talent dient dem Aufspüren von Wildfährten und der Einschätzung, um welche Tierart (Wildschwein, Karen...) oder menschliche Fährte es sich handelt.

FESSELN (FF/GE/KK)

Geeignet, um eine Jagdbeute sicher zu verpacken, aber auch, um sich aus Fesseln zu befreien.

ORIENTIERUNG (KL/IN/IN)

Nicht nur in der Wildnis, sondern auch in finsternen Verliesen ist ein guter Orientierungssinn von Nutzen.

PFLANZENKUNDE (KL/IN/FF)

Mit diesem Talent können Pflanzen nicht nur gefunden, sondern auch identifiziert und verarbeitet werden.

TIERKUNDE (MU/KL/IN)

Die Kenntnis von Tieren ist vor allem dann wichtig, wenn es zum Kampf kommt. Hier mag das Wissen um eine verwundbare Stelle den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten.

WILDNISLEBEN (IN/FF/GE)

Um einen geeigneten Lagerplatz, eine Quelle oder einen geeigneten Ort für die Jagd zu finden, ist das Talent Wildnisleben von großem Nutzen.

WISSEN

Fast jede theoretische Kenntnis läßt sich von einem Wissens-Talent abdecken - und davon gibt es auch in Aventurien eine gan-

ze Menge. Wissens-Talente lassen sich um 3 Punkte pro Stufe steigern.

ALCHIMIE (MU/KL/FF)

Dieses Talent regelt das Erkennen und - noch weitaus wichtiger - das Herstellen von Tränken und Elixieren.

ALTE SPRACHEN (KL/KL/IN)

Mit dieser Fertigkeit gelingt es einem Charakter, alte Schriftrollen zu identifizieren.

GEOGRAPHIE (KL/KL/IN)

Regelt das Wissen um ferne Länder.

GESCHICHTE (KL/KL/IN)

Kenntnis der geschriebenen und durch Sagen überlieferten Geschichte.

GÖTTER/KULTE (KL/IN/CH)

Das Wissen um die verschiedenen Rituale des Zwölfgötterkults.

KRIEGSKUNST (MU/KL/CH)

Die Fertigkeit, unter Kampfbedingungen die richtigen taktischen Entscheidungen zu fällen.

LESEN (KL/KL/FF)

Die Fertigkeit, in der Muttersprache Lesen und Schreiben zu können. In Aventurien immer noch eine Seltenheit.

MAGIEKUNDE (KL/KL/FF)

Gibt auch nicht-magiebegabten Helden die Chance, ein Artefakt zu erkennen oder die Wirkung von Zauberei zu beurteilen. Ist für Zauberer als theoretisches Magiewissen unabdingbar.

SPRACHEN (KL/IN/CH)

Dieses Talent bestimmt, wie viele Fremdsprachen der Charakter wie gut beherrscht.

HANDWERK

Alle handwerklichen Talente sind das Ergebnis von Übung und Anwendung und können um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden.

ABRICHTEN (MU/IN/CH)

Dient der Ausbildung von Tieren, wie Reitperden, Hunden und Jagdfalken.

FAHRZEUGE (IN/CH/FF)

Dieses Talent bestimmt, wie gut ein Held mit Kutschen und Schlitten umgehen kann.

FALSCHSPIEL (MU/CH/FF)

Solange niemand merkt, daß der Held mit gezinkten Würfeln oder Karten spielt, verspricht dieses Talent hohen Lohn. Mit enttarnten Falschspielern macht man hingegen meist kurzen Prozeß.

HEILEN GIFT (MU/KL/IN)

HEILEN KRANKHEIT (MU/KL/CH)

HEILEN WUNDEN (KL/CH/FF)

Die drei Heilkunde-Talente sollten von mehreren Helden der Gruppe beherrscht werden, da gerade das Heilen von Wunden für eine Abenteurergruppe zum Alltag gehört. Aber auch Vergiftungen oder gar Krankheiten sind für reisende Helden gefährlich...

MUSIZIEREN (KL/IN/FF)

Mit diesem Talent (und dem entsprechenden Instrument) kann sich ein Held in einer Schänke ein paar Silberstücke dazuverdienen - wenn er den Geschmack des Publikums und den richtigen Ton trifft.

SCHLÖSSER (IN/FF/FF)

Eine essentielle Fertigkeit zum Überleben in Städten und Verliesen, die sowohl das Öffnen von Tür- als auch von Truhenschlössern (ohne geeigneten Schlüssel, versteht sich) umfaßt.

TASCHENDIEB (MU/IN/FF)

Taschendiebstahl ist eine riskante Angelegenheit, die eine ganze Menge einbringen kann: Silberstücke oder Kerker...

INTUITION

Intuitive Talente lassen sich nicht trainieren, sondern nur durch Erfahrung verbessern und daher pro Stufe nur um 1 Punkt steigern.

GEFAHRENSINN (KL/IN/IN)

Dies ist eine Art "Sechster Sinn", der einen Helden vor unmittelbarer Gefahr warnt, wie sie z.B. von einem Meuchler im Hinterhalt oder einer Falle ausgeht.

SINNESSCHÄRFE (KL/IN/IN)

Mit diesem Talent lassen sich verborgene Zeichen, Geheimtüren, Bewegungen am Horizont und Geräusche hinter der nächsten Tür wahrnehmen.

CHARAKTERENTWICKLUNG UND STUFENANSTIEG

Die Erfahrung eines Helden wird in **Abenteurpunkten (AP)** gemessen. Diese Punkte erhält er für das Lösen schwieriger Situationen, die besonders gelungene Anwendung eines Talents oder Zauberspruchs und für die Überwindung von Monstern und menschlichen Gegnern.

Sobald die Abenteurpunkte eine bestimmte Anzahl überschreiten, hat Ihr Held eine neue **Stufe** erreicht, was einen einschneidenden Moment im Heldenleben darstellt: Er gewinnt neue Lebenskraft (und Zauberkraft, falls er magisch begabt ist) hinzu, verbessert seine Eigenschaftswerte und kann (*im Fortgeschrittenen-Spiel*) seine Talente und Zauberkraftigkeiten steigern.

So gerüstet, hat er in Zukunft bessere Chancen, gefährliche Situationen zu überstehen und mächtigere Gegner zu bezwingen. Die Tabelle gibt Aufschluß über die AP-Anzahl, die für eine neue Stufe benötigt wird.

AP	Stufe
0	1
100	2
300	3
600	4
1000	5
1500	6

Ihre Helden beginnen das Spiel auf der

ersten Stufe und können - so die Götter und der Zufall ihnen hold sind - im Verlauf der Suche nach der **Schicksalsklinge** bis zur sechsten Stufe aufsteigen.

Im Verlauf des Spiels werden Sie des öfteren die Meldung lesen:

**XX HAT EINE NEUE STUFE ERREICHT.
DANN WOLLEN WIR MAL SEHEN**

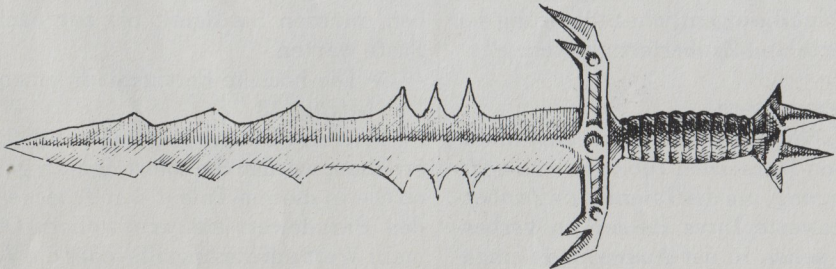
Diese Meldung erscheint nur, wenn Ihre Gruppe sich in Dörfern oder Städten befindet. In der Wildnis sind keine Steigerungen möglich.

➤ Zuerst werden sie gefragt, welche gute Eigenschaft Sie steigern wollen, danach, welche schlechte Eigenschaft zu senken versucht werden soll. In beiden Fällen genügt die Auswahl der entsprechenden Eigenschaft mit Maus oder Tastatur.

➤ Danach steigt die Lebensenergie (LE) des Helden, und zwar um 1 - 6 Punkte.

➤ Wenn Sie einen magisch begabten Helden in der Gruppe haben, können Sie zuordnen, wie viele Punkte zur Steigerung der AE und wie viele zur Steigerung der LE verwendet werden sollen. Sie haben zwischen 1 und 8 Punkten zur Verfügung.

Damit ist im Anfänger-Modus die Steigerung bereits beendet. Mehr Möglichkeiten zur Ausgestaltung Ihres Helden haben Sie im Fortgeschrittenen-Modus.



STUFENANSTIEG IM FORTGESCHRITTENEN-SPIEL

Im Fortgeschrittenen-Modus stehen Ihnen natürlich alle Optionen des Anfänger-Spiels zur Verfügung. Zusätzlich haben Sie natürlich noch Zugriff auf Talente und Zauberfertigkeiten. Nehmen Sie sich dafür etwas Zeit - der Stufenanstieg eines Helden im Fortgeschrittenen-Modus kann gut und gerne eine halbe Stunde in Anspruch nehmen. Dafür können Sie Ihren Helden nach Wunsch gestalten:

➤ Ist ihr Held ein Magier, dann erscheint nach der Steigerung der Lebensenergie die Frage, ob zugunsten einer gesteigerten AE auf einige Steigerungsversuche für die Zauberfertigkeiten verzichtet werden soll.

➤ Magier, Hexen und Druiden haben außerdem die Möglichkeit, Steigerungsversuche aus dem nichtmagischen in den magischen Bereich zu verschieben und umgekehrt.

Klingt alles recht kompliziert, ist aber gar nicht schwierig, sobald Sie sich an die entsprechende Oberfläche gewöhnt haben und ein Bild Ihres Charakters vor Augen haben: Welche Talente/Zaubersprüche soll er besonders gut beherrschen können? Ist es besser, ihn mit hohem Attacke- oder hohem Parade-Wert auszustatten? Benötigt er für seine besonderen Zauber viel Astralenergie usw.

Nun folgt die eigentliche Steigerung der Talentwerte und Zauberfertigkeiten:

TALENTSTEIGERUNGEN

Sie haben pro Stufe eine bestimmte Anzahl von Versuchen (üblicherweise 20) zur Verfügung, um die Talent- und Zauberfertigkeiten Ihres Helden zu verbessern. Sie sehen in der Auswahlbox eingeblendet, wie viele Versuche Ihnen noch verbleiben. Um ein Talent zu steigern, öffnen

Sie wie gewohnt die Auswahlbox, klicken die Talentgruppe an und erhalten dann eine Übersicht über die Talente aus dieser Gruppe. Wenn Sie jetzt ein Talent auswählen, ermittelt das Programm in einer Zufallsprozedur, ob der entsprechende Talentwert gesteigert werden konnte. Außerdem wird die Zahl Ihrer verbliebenen Versuche um 1 vermindert, egal, ob die Steigerung erfolgreich war oder nicht. Sie können jetzt nach Wunsch die Talente Ihres Helden steigern, die für einen erfolgreichen Abschluß des Abenteuers bzw. die stilechte Charakterisierung des Helden nötig sind. Folgende Besonderheiten sind noch zu beachten:

➤ Magier haben nur 15 Talentsteigerungsversuche zur Verfügung. Sie können jedoch (wie auch Hexen und Druiden) einen Teil ihrer Zauberfertigkeiten-Steigerungen opfern, um mehr Talentsteigerungs-Versuche zu erhalten (und umgekehrt).

➤ Die verschiedenen Talente können unterschiedlich gut gesteigert werden: Kampftechnik-Talente und Intuitive Begabungen um maximal 1 Punkt pro Stufe, Wissensfertigkeiten um 3 Punkte pro Stufe, alle anderen Talente um 2 Punkte pro Stufe.

➤ Sie haben maximal 3 Versuche zur Verfügung, um einen Talentwert um 1 Punkt zu steigern.

➤ Sollte es Ihnen nicht gelingen, ein Talent mit 3 Versuchen um 1 Punkt anzuheben, müssen Sie damit bis zur nächsten Stufe warten.

➤ Die höchste Fertigkeit in einem Talent beträgt 18.

➤ Wenn Sie ein Kampftechnik-Talent erhöhen, werden Sie sofort danach gefragt, ob Sie in diesem Talent den Attacke- oder den Paradowert steigern wollen. Ob Sie mehr Wert auf die Angriffs- oder die Verteidigungsfertigkeit Ihres Helden legen, hängt nur von Ihrem persönlichen Geschmack ab.

ZAUBERSTEIGERUNGEN

Um diesen Abschnitt müssen Sie sich nur kümmern, wenn Sie einen magiebegabten Helden besitzen. Andere Helden verfügen nicht über Zauberfertigkeitsswerte. Die Steigerung der Zauberfertigkeitsswerte verläuft wie die Steigerung der Talentwerte: Wählen sie mittels Dialogbox, aus welchem speziellen Gebiet der Zauberspruch sein soll, den Sie zu steigern wünschen und klicken dann den entsprechenden Spruch an. Auch hier haben Sie einige Einschränkungen zu beachten:

➤ Je nach Heldentyp haben Sie unterschiedlich viele Steigerungsversuche zur Verfügung (Magier 40, Druiden und Hexen 25, Elfen 20). Sie können allerdings auch Talentsteigerungsversuche aufgeben, um mehr ZF-Steigerungen zu erhalten. Diese Umtauschregelung gilt nicht für Elfen.

➤ Wie im Abschnitt Talentsteigerungen bereits erwähnt, können Magier einen Teil ihrer ZF-Steigerungen aufgeben, um dafür mehr Astralpunkte zu erhalten.

➤ Je nach Heldentyp können die verschiedenen Zauber unterschiedlich gut gesteigert werden. Zauber des eigenen Heldentyps können um 2 Punkte pro Stufe, alle anderen um 1 Punkt pro Stufe gesteigert

werden. Magier können zudem alle Sprüche ihres Spezialgebiets, in dem sie ihre magische Schulung absolviert haben, um 2 Punkte pro Stufe steigern und verfügen über einige sogenannte Haussprüche, die sie sogar um 3 Punkte pro Stufe steigern dürfen.

➤ Sie haben maximal 3 Versuche zur Verfügung, um eine Zauberfertigkeit um 1 Punkt zu steigern.

➤ Ein Spruch mit einem ZF-Wert kleiner als -5 kann nicht angewendet werden.

➤ Die höchste Fertigkeit in einem Zauberspruch beträgt 18.

➤ Wie bei den Talenten muß es auch hier mit 3 Versuchen gelingen, den ZF-Wert um 1 Punkt anzuheben, sonst sind Steigerungen dieses Zaubers erst wieder auf der nächsten Stufe erlaubt.

Nach einer solchen Steigerung aller Eigenschaften, Talent- und Zauberfertigkeitsswerte sollten Sie schleunigst einen Tempel aufsuchen und den Spielstand abspeichern, damit Ihnen nicht eine Horde marodierender Orks ihre mühsam gewonnene Erfahrung wieder meuchlings abnimmt...

GÖTTLICHE INTERVENTION

In einer fantastischen Welt wie Aventurien haben natürlich auch unzählige Götter ihren Platz. Die wichtigsten von ihnen sind die Zwölgötter - das Pantheon, dem die meisten Aventurier anhängen - und ihr finsterer Widersacher, der Gott Ohne Namen.

Die Helden können göttlichem Wirken fast ausschließlich in den Tempeln begegnen, von denen fast jede zivilisierte Ortschaft mindestens einen hat.

Was genau passiert, wenn die Abenteurer den Beistand einer Gottheit erleben, können wir Ihnen nicht verraten, denn eines ist sicher: Wunder auf Abruf können Sie nicht erwarten.

Es mag jedoch wichtig sein, zu wissen, daß die Geweihten, die für die Helden den Kontakt mit der Gottheit aufnehmen, umso eifriger beten, je mehr Silberstücke in ihrem Opferstock liegen...

Im folgenden finden Sie die wichtigsten aventurischen Gottheiten mit einer kurzen Beschreibung ihrer Charakterzüge (so, wie die Menschen sie sehen) aufgeführt, damit Sie abschätzen können, was Ihre Heldengruppe in den Tempeln erwartet:

PRAIOS

Der Gott der Sonne und der Gerechtigkeit, Reichsgott des Mittelreichs, des größ-

ten aventurischen Staatsgebildes. Mut und Wahrhaftigkeit sind die Eigenschaften, die er am meisten liebt - Gnade hingegen ist von ihm kaum zu erwarten.

RONDRA

Die Göttin des Krieges, des Sturms und des ehrbaren Zweikampfes. List und Tücke sind ihr fremd; Mut und Opferbereitschaft werden bei ihren Anhängern großgeschrieben.

EFFERD

Gott des Wassers, sowohl als Herr der Meereswogen als auch des lebensspendenden Regens in der Wüste. Efferd gilt allgemein als launisch und unberechenbar.

TRAVIA

Göttin des Herdfeuers, Bewahrerin des Heims, Schutzpatronin der Treue und ehelichen Liebe. Traviatempel gelten als Zufluchtsstätten für Verfolgte aller Art, da niemand - auch keine Stadtgarde - auf heiligem Boden eine Waffe ziehen würde.

BORON

Der Herr des Totenreichs, der sich kaum erweichen läßt, die von ihm gehüteten Seelen wieder in die Welt zu entlassen. Zudem



ist Boron der Gott des Schlafs und der Träume. Sein Symbol ist das zerbrochene Rad

HESINDE

Göttin der Weisheit und der Magie. Hesindetempel enthalten oft große Bibliotheken und wahre Schatzhorte voller magischer Artefakte.

FIRUN

Herr des Winters und des ewigen Eises, Gott der Jagd und Schutzpatron der Jäger, die ihre Kräfte mit dem mächtigsten Wild messen. Die Bitten und Gebete der Menschen rühren ihn nicht, weswegen viele lieber zu seiner Tochter **Ifirn** beten, der auch eigene Tempel errichtet werden.

TSA

Göttin des Lebens, der Neuschöpfung und der Wiedergeburt. Ihre Diener dürfen kein Leben nehmen, und sie selbst gibt gelegentlich die Lebenskraft zurück und entreißt eine Seele so Borons Zugriff.

PHEX

Gott der Nacht, der Diebe und Händler. Nichts menschliches oder allzumenschliches ist ihm fremd - und so kann man in seinen Tempeln mit einem gut gefüllten Geldbeutel selbst einiges für das Gelingen eines Phexwunders tun.

PERAINE

Göttin der Fruchtbarkeit und der Heilkunst, für ihre Gnade und Liebe zu allen lebenden Kreaturen bekannt und gerühmt. Peraine-Geweihte stellen einen großen Teil der aventurischen Heilerschaft.

INGERIMM

Der Gott der Schmiedekunst und des schaffenden und zerstörenden Feuers, der vor allem von Zwergen - oftmals als einziger Gott - verehrt wird.

RAHJA

Göttin des Weins, des Rauschs und der geschlechtlichen Liebe. In ihren Tempeln werden oft wilde Orgien und wüste Feste gefeiert.

Ebenfalls erwähnenswert ist **Swafnir**, der Gott, den die Thorwaler verehren und der als Sohn Rondras und Efferds gilt. Er ist der Beschützer der Drachenschiffe und bisweilen ein launischer Sturmgott. Es heißt, daß er als riesiger Pottwal durch die Meere pflügt.

Dem **Namenlosen** und seinen Geweihten werden sie in keinem Tempel begegnen können, aber es mag sein, daß Ihnen diese Diener der Finsternis andernorts über den Weg laufen...



GLOSSAR

ROLLENSPIELBEGRIFFE

ABENTEUERPUNKTE (AP)

Abenteuerpunkte werden als Belohnung für gutes Rollenspiel, nach Lösung bestimmter Aufgaben und dem Überwinden von Gegnern an Helden vergeben. Bei einer bestimmten Zahl von Abenteuerpunkten erreicht der Held eine neue *Stufe* und kann seine Werte verbessern.

ASTRALENERGIE/ASTRALPUNKTE (AE/ASP)

Die Astralenergie wird zum Zaubern benötigt. Sie wird in Astralpunkten gemessen und gibt ganz allgemein die Mächtigkeit eines Zauberkundigen an. Magier beginnen das Spiel mit 30 Astralpunkten (ASP), Elfen, Druiden und Hexen mit 25. Beim Stufenanstieg kann die Astralenergie erhöht werden. Verlorene ASP können durch Schlaf, Zaubertränke oder Meditation zurückgewonnen werden.

ATTACK (AT)

Angriffsmanöver beim Kampf. Der Attackewert reicht von 0-20 und bezeichnet die Fähigkeit, einen gezielten Angriff zu führen.

BRUCHFAKTOR (BF)

In Aventurien halten Waffen nicht ewig. Ihr Verschleiß wird durch den Bruchfaktor ausgedrückt. Je höher der Bruchfaktor einer Waffe, desto angeschlagener ist sie.

CHARAKTERE

Rollenspielfiguren, die zur Abenteurergruppe gehören und vom Spieler geführt werden. Bei DSA heißen Charaktere auch Helden.

EIGENSCHAFTEN

Die Eigenschaften eines Charakters stellen in ihrer Gesamtheit sein Persönlichkeitsprofil dar, seine Stärken und Schwä-

chen. Eigenschaftswerte können sich verändern, dadurch wird Rollenspiel sehr "lebendig". Bei DSA unterscheidet man gute und schlechte Eigenschaften. Die guten sind Mut, Klugheit, Intuition, Geschicklichkeit, Fingerfertigkeit, Körperkraft und Charisma, die schlechten Aberglaube, Raumangst, Höhenangst, Goldgier, Neugier, Totenangst und Jähzorn.

HELDEN

DSA-spezifischer Sammelbegriff für alle Charaktere, die in Gruppen zu Abenteuern aufbrechen, daher auch oft Abenteurer genannt.

HELDENTYPEN

In diesem DSA-Computerspiel gibt es folgende Heldentypen, aus denen Ihre Abenteurergruppe bestehen kann:

Zwerg, Streuner, Gaukler, Krieger, Thorwaler, Hexe, Druiden, Magier, Auelf, Waldelf, Firnel.

LEBENSENERGIE/LEBENSUNKTE (LE/LP)

Die Summe der Lebenspunkte eines Helden. Ein durchschnittlicher Held beginnt das Spiel mit 30 Lebenspunkten, Magiekundige mit 25, Zwerge mit 40. Wird ein Held verwundet, verliert er Lebenspunkte, die von seiner Lebensenergie abgezogen werden. Fällt die Lebensenergie auf 5 oder darunter, wird der Held bewußtlos, fällt sie auf 0, ist der Held tot. Beim Stufenanstieg kann die Lebensenergie erhöht werden. Verlorene LE regeneriert sich beim Schlaf oder durch Heilung.

MAGIERESISTENZ (MR)

Jedes Lebewesen hat eine gewisse Chance, einen auf es gezielten Zauberspruch abzuwehren. Bei intelligenten Lebewesen wird die Magieresistenz von den Eigenschaften Mut, Klugheit und Aberglaube sowie ihrer Erfahrung (Stufe) beeinflusst.

NICHTSPIELERCHARAKTERE (NSC)

Im ursprünglichen Rollenspiel Figuren, die nicht vom Spieler, sondern vom Spielleiter geführt werden. In Computer-Rollenspielen können NSC oft als wertvolle Verstärkung in die Abenteurergruppe aufgenommen werden.

PARADE (PA)

Verteidigungsmanöver beim Kampf. Der Paradowert reicht von 0-20 und gibt die Fähigkeit an, eine *Attacke* zu parieren.

PROBEN, EIGENSCHAFTS-, TALENT-, ZAUBER-

Immer wenn ein Held eine Aktion ausführt, deren Ausgang nicht feststeht, kann es zu einer Probe kommen, die je nach Aktion auf Eigenschafts- oder Talentwerte/Zauberfertigkeitwerte angewendet wird. Die Berechnung dieser Proben findet im Hintergrund statt und simuliert Würfe mit einem oder mehreren zwanzigseitigen Würfeln.

Die bei den Talenten und Zaubersprüchen angegebenen Eigenschaften sind für den Erfolg der Probe von Bedeutung, so daß ein Held mit hohen Eigenschaftswerten auch eine höhere Chance besitzt, die Talent-/Zauberprobe erfolgreich zu bestehen.

RÜSTUNGSSCHUTZ (RS)

Rüstungen schützen ihre Träger vor Verwundungen. Bei der Schadensermittlung im Kampf wird der numerische Wert des Rüstungsschutzes von den Trefferpunkten abgezogen. Bedauerlicherweise behindern Rüstungen ihren Träger auch - teilweise so sehr, daß er sich kaum noch bewegen kann.

SCHADENSPUNKTE/TREFFERPUNKTE (SP/TP)

Wenn eine *Attacke* gelingt und eine Parade scheitert, dann wird der Verteidi-

ger getroffen und muß Schaden hinnehmen. Dieser ist abhängig von der Waffe des Angreifers und wird in Trefferpunkten ausgedrückt. Von den Trefferpunkten wird dann der Rüstungsschutz des Verteidigers abgezogen. Übrig bleiben die Schadenspunkte, die dann direkt von der Lebensenergie des Verteidigers abgezogen werden.

STUFEN (ST)

Die Erfahrung eines Helden wird in Stufen gemessen. Siehe dazu auch *Abenteurerpunkte* und S. 85ff.

TALENTE

Talente verfeinern das Persönlichkeitsprofil eines Helden. Im Gegensatz zur Grundausstattung der Eigenschaften stellen sie erlern- und veränderbare Fertigkeiten dar, die genaueren Aufschluß über die Möglichkeiten eines Charakters geben. Talente gibt es in den Bereichen Kampftechniken, Natur, Körperbeherrschung, Gesellschaft, Wissen, Handwerk und Intuitive Begabungen. Näheres zu den Talenten siehe auch S. 81ff.

ZAUBERSPRÜCHE/ -FERTIGKEIT (ZF)

Wenn physische Mittel nicht mehr ausreichen, werden Probleme oftmals mit Magie gelöst. Magier, Elfen, Druiden und Hexen können in **Die Schicksalsklinge** bis zu 84 Zaubersprüche einsetzen, und zwar aus den Bereichen: Antimagie, Beherrschung, Beschörung (Dämonologie; Elementare Kräfte), Bewegung, Heilung, Hellsicht, Illusion, Kampf, Verständigung, Verwandlung (Verwandlung v. Lebewesen) und Veränderung (Verwandlung v. Unbelebtem). Die Kenntnis eines Zauberspruchs wird durch den Wert der entsprechenden Zauberfertigkeit gemessen. Näheres zu Zaubersprüchen siehe **Seite 55ff. und Seite 79ff.**

DIE WELT DES SCHWARZEN AUGES

AL'ANFA

Ein Stadtstaat am südlichen Meer, der in erster Linie vom Sklavenhandel lebt. Erzfeind der Thorwaler.

AVENTURIEN

Einer der Kontinente auf Dere, der Welt des Schwarzen Auges. Aventurien ist etwas kleiner als Europa und mißt vom äußersten Norden bis zur Südspitze ca. 3000 Meilen, während seine größte Breite von Küste zu Küste 1900 Meilen beträgt.

GARETH

Mit über 100.000 Einwohnern größte Stadt *Aventuriens* und Hauptstadt des *Mittelreichs*, des größten aventurischen Staatsgebildes. Bei den Thorwalern werden die Bewohner Gareths durchweg als versnobte Höflinge und arrogante Stutzer angesehen.

HJALLAND

Insel im Golf von Prem. Die einzige Ansiedlung auf der Insel ist das Dorf Ljasdahl.

HJALDORBERGE

Die Hjaldorberge bilden den Rücken der Halbinsel, die zwischen dem Hjaldinggolf und dem Golf von Prem liegt.

KALENDER

Das aventurische Jahr von 365 Tagen Dauer ist in zwölf Monate unterteilt, die nach den Göttern benannt sind. Der erste Monat des Jahres ist der Praios, der in etwa dem irdischen Juli entspricht. In den Wintermonaten Boron, Hesinde, Firun und Tsa liegt in Thorwal Schnee, der das Reisen stark einschränkt. Die fünf Tage zwischen dem 30. Rahja und dem 1. Praios gelten als "Tage des Namenlosen" und sind dementsprechend verflucht.

Aventurische Monate haben jeweils 30 Tage, jeder Tag hat 24 Stunden.

Die Jahreszählung erfolgt allgemein nach dem Regenten des *Mittelreichs*. Eine weitere, verbreitete Zeitrechnung ist die nach Bosparans Fall. Momentan schreiben wir das Jahr 16 nach der Thronbesteigung des Kaisers Hal oder 1009 nach Bosparans Fall.

MANREK

Insel westlich des Hjaldiggolfes, ca. 40 Meilen lang und 15 Meilen breit. Die beiden wichtigsten Siedlungen sind die Dörfer Manrin und Brendhil.

MASSE UND GEWICHTE

Längen werden in Spann, Schritt und Meilen gemessen, wobei 1 Spann 20 cm, 1 Schritt 1 m und 1 Meile 1 km entspricht. Gewichte werden in Unzen (25g) oder Stein (1kg) angegeben

MEER DER SIEBEN WINDE

Der große Westocean zwischen Aventurien und dem sagenumwobenen Guldensland. Nur die allermutigsten Seefahrer haben jemals weite Reisen über das Meer der Sieben Winde gewagt, und nur wenige von ihnen sind zurückgekehrt.

MITTELREICH

Kaiserreich im Herzen *Aventuriens*, das fast ein Drittel des gesamten Kontinents einnimmt. In der Hauptstadt *Gareth* herrscht momentan Seine Allergöttlichste Magnifizienz Kaiser Hal I. von Gareth.

NOSTRIA

Ein kleines, verarmtes Königreich an der Südgrenze Thorwals, das ständig in Fehde mit seinem Nachbarn Andergast liegt.

ORKLAND/ORKSCHÄDELSTEPPE

Eine versteppte Hochebene östlich der Region Thorwal und - wie schon der Name sagt - Heimat der Orks. Die Landschaft wird von kahlen Hügeln und einem blaß-

grünen Grast Teppich dominiert, aus dem sich ab und zu kleinere Gehölze und Birkenwäldchen erheben. Entlang des Bodirtals künden Ruinen und zerfallene Dörfer von fehlgeschlagenen Besiedlungsversuchen durch die Menschen.

In der Orkschädelsteppe sammeln sich mehrere Orkstämme zum Sturm auf die Region Thorwal.

PHEXCAER

1100 Einwohner zählendes Städtchen am Bodir mitten im Orkland. Phexcaer ist dem Gott der Diebe geweiht und beherbergt wohl eine prozentual größere Anzahl solcher als jede andere Stadt Aventuriens.

PREM

In einem Talkessel gelegen und von Land aus nur mit schwerer Kriegsmaschinerie zu nehmen, liegt Prem, die Hüterin des Golfs. So bunt wie die Mischung der Baustile - vom Langhaus auf Pfählen bis zum steinernen Rundturm ist hier alles vertreten - ist auch das Erscheinungsbild ihrer 2350 Bewohner. Bekannt ist Prem wegen seiner großen Halle oberhalb der Stadt, der Freien Kämpferschule und des Premier Feuers, eines hochprozentigen Schnapses, der mit roter Flamme brennt.

RUNIN

Insel im Golf von Prem. Runin ist 20 Meilen lang und gut 10 Meilen breit und besitzt keine größeren Ansiedlungen.

STEINEICHENWALD

Der Steineichenwald begrenzt das Orkland im Süden. Die knorrigen, riesenhaften Steineichen vermitteln dem Wanderer eine bedrückende, unheimliche Atmosphäre. Aller Widrigkeiten zum Trotz wagen sich Holzfäller in dieses unwegsame Gebiet, denn

das harte Holz der Steineiche eignet sich vorzüglich zum Schiffs- und Häuserbau.

THORWAL

Land an der Nordwestküste Aventuriens, zwischen den Flüssen Ingval und Gjalska, im Osten von den Bergen des Orklands begrenzt.

Die "Heimat der Drachenschiffe" gilt als rauhe Gegend, und ihren Bewohnern eilt ein sagenhafter Ruf voraus: Die hünenhaften Thorwaler sind wegen ihrer Seefahrerkünste weithin berühmt, wegen ihrer Rauflust und Kampfkraft aber auch von vielen Küstenbewohnern gefürchtet.

Die Freie Stadt Thorwal ist mit 6750 Einwohnern die größte Ansiedlung in dieser Region und der Stolz der Nordmänner.

Hier trinken die Männer das Bier aus Fässern und die Frauen den Schnaps aus Maßkrügen.

HJALDINGGOLF

Meerbusen nördlich der Hjaldorberge, im Westen durch die Landzunge von Overthom und die Insel Manrek von der offenen See abgeschnitten. Die Küste des Hjaldinggolfs ist nach dem Golf von Prem das zweitwichtigste Siedlungsgebiet der Thorwaler.

GOLF VON PREM

Meerbusen zwischen Thorwal und Prem. Das Zentrum der Region Thorwal was die Bevölkerungsdichte aber auch die Seefahrt anbelangt. Aus den Wassern erheben sich fünf Inseln, darunter die beiden großen, Hjalland und Runin.

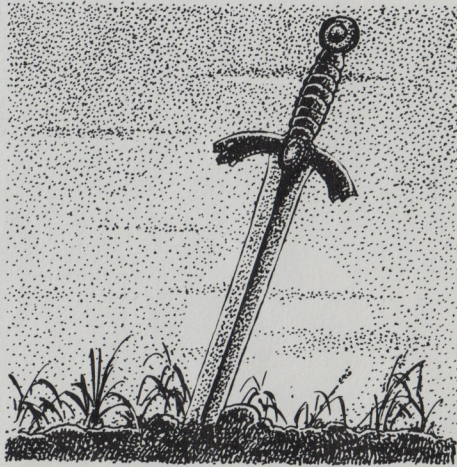
ZWÖLFGÖTTER

Die meisten Aventurier glauben an ein Pantheon aus zwölf Göttern und deren Widersacher, den Namenlosen. Näheres zu den Göttern finden Sie auf **Seite 88ff.**

NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN



SPIEL DEFECT?

Ist Ihr Spiel defekt oder läßt sich Ihr Programm nicht laden?
Dann schicken Sie bitte die fehlerhafte Diskette
ohne die Verpackung direkt an uns zurück.
Wir hoffen bei eventuellen Fehlern auf Ihr Verständnis.

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE

QUALITÄTSKONTROLLE
SIGMARINGER STR. 84
72458 ALBSTADT
GERMANY



Attic Software / Fantasy Productions
unter Lizenz von Schmidt Spiel + Freizeit GmbH